



2014. SLUŽBENA PRAVILA KOŠARKAŠKE IGRE

SLUŽBENA TUMAČENJA



Važi od 1. Novembra 2015. godine, drugo izdanje



FIBA SLUŽBENA PRAVILA KOŠARKAŠKE IGRE 2014.

SLUŽBENA TUMA ENJA

Važi od 1. Novembra 2015. godine, drugo izdanje



SADRŽAJ

UVOD	5
Ian 5. Igra i – povrede	5
Ian 7. Treneri – dužnosti i prava	6
Ian 8. Vrijeme igre, neriješen rezultat i produžeci	7
Ian 9. Po etak i kraj perioda ili utakmice	7
Ian 10. Status lopte.....	8
Ian 12. Podbacivanje i naizmjeni an posjed lopte.....	9
Ian 14. Posjed lopte	11
Ian 16. Pogodak – postizanje i vrijednost.....	11
Ian 17. Ubacivanje lopte	12
Ian 18./19. Tajm aut/Izmjena	16
Ian 24. Vo enje lopte	19
Ian 25. Koraci	19
Ian 28. 8 sekundi	20
Ian 29./50. 24 sekunde	22
Ian 30. Lopta vra ena u zadnje polje	29
Ian 31. Spre avanje pogotka i ometanje	31
Ian 33. Kontakt – opšti principi	32
Ian 35. Obostrana greška	34
Ian 36. Tehni ka greška	35
Ian 37. Nesportska greška	38
Ian 38. Diskvalifikuju a greška.....	39
Ian 39. Tu a	39
Ian 42. Posebni slu ajevi	40
Ian 44. Greške koje se mogu ispraviti	41
Ian 46. Prvi sudija – dužnosti i prava	43

DIJAGRAMI

DIJAGRAM 1. Položaj igrača unutar/izvan polukruga	35
---	----

U interpretacijama sve što se odnosi na igra e, trenere, sudije, itd. u muškom rodu tako e se odnosi i na ženski rod. To je u injeno iz prakti nih razloga.

UVOD

Tuma enja prikazana u ovom dokumentu su FIBA Službena tuma enja FIBA Službenih košarkaških pravila 2014. i stupaju na snagu 1. novembra 2015. godine. Ovaj materijal ima prednost nad svim prethodnim službenim tuma enjima.

FIBA Službena košarkaška pravila je odobrio Centralni board FIBA i povremeno ih mijenja Tehni ka komisija FIBA.

Pravila se održavaju jasnim i sveobuhvatnim koliko je to mogu e, ali ona izražavaju, više principe nego situacije iz igre. Ona, me utim, ne mogu pokriti bogatu raznolikost specifi nih slu ajeva koji se mogu dogoditi tokom košarkaške utakmice.

Cilj ovog dokumenta je da prevede principe i koncepte knjige Pravila u prakti ne i specifi ne situacije, koje se mogu pojaviti u normalnoj košarkaškoj utakmici.

Tuma enja razli itih situacija mogu da podstaknu sudije na razmišljanje i upotpune detaljno prou avanje Pravila.

FIBA Službena pravila igre ostaju glavni dokument FIBA košarci.

Me utim prvi sudija ima puno pravo i ovlaš enje da donosi odluke o bilo kojoj ta ki koja nije posebno obuhva ena knjigom Pravila ili FIBA Zvani nim interpretacijama koja slijede.

Radi pojašnjenja ovom tuma enju, igra i A su odbrambeni igra i, igra i B su igra i u napadu. A1 do A5 i B1 do B5 su igra i, a A6 do A12 i B6 do B12 su zamjene.

Ian 5. IGRA I - POVREDE

5.1 **Iskaz.**

Ako je igra povrije en ili izgleda povrije en te kao posljedica toga trener, pomo ni trener, doktor ili neko drugi od pratilaca ekipe u e u teren kako bi mu pružio pomo , smatra e se da je taj igra primio pomo , bez obzira da li mu je pomo zaista ukazana ili ne.

5.2 **Primjer:**

A1 izgleda kao da je povrijedio lanak i utakmica je zaustavljena.

a) Doktor ekipe A u e u teren i pruži pomo povrije enom igra u.

b) Doktor ekipe A u e u teren ali se igra A4 ve oporavio.

c) Trener ekipe A u e u teren kako bi provjerio povredu igra a.

d) Pomo ni trener, zamjenik ili pratilac ekipe A u e u teren ali se igra ve oporavio.

Tuma enje:

U svim slu ajevima e se smatrati da je igra A1 primio pomo i mora biti zamijenjen.

5.3 **Iskaz**

Ne postoji vremensko ograni enje za iznošenje teško povrije enog igra a sa terena, ukoliko je prema doktoru, pomjeranje opasno po zdravlje tog igra a.

- 5.4 Primjer:** A1 je ozbiljno povrijeđen i utakmica je prekinuta na 15 minuta jer je doktor procijenio da pomjeranje može biti opasno po zdravlje igrača.

Tumačenje:

Na osnovu mišljenja doktora treba se odrediti vrijeme potrebno za iznošenje povrijeđenog igrača sa terena. Nakon izmjene, igra se nastavlja bez ikakvih sankcija za igrača i A.

- 5.5 Iskaz.** Ukoliko je igrač povrijeđen, krvari ili ima otvorenu ranu i ne može odmah nastaviti igru (približno 15 sekundi), mora biti zamijenjen. Ako je tajm-aut odobren bilo kojoj ekipi u istom razdoblju kada je sat za igru bio zaustavljen i igrač se oporavi za vrijeme tajm-auta, može nastaviti igrati jedino ako je znak zapisničara za tajm-aut prije nego što je sudija dao znak zamjeniku da postane igrač.

- 5.6 Primjer:** A1 je povrijeđen i igra je zaustavljena. Kako A1 ne može odmah nastaviti, sudija zazviždi i rukama pokaže znak za zamjenu igrača. Trener ekipe A (ili trener ekipe B) zatraži tajm-aut.

a) Prije nego zamjenik uđe u igru.

b) Nakon što zamjenik uđe u igru.

Nakon tajm-auta igrač A1 se oporavio i traži da ostane u igri. Hoće li zahtjev A1 biti odobren?

Tumačenje:

a) Tajm-aut je odobren i ukoliko se A1 oporavi, može ostati u igri.

b) Tajm-aut je odobren ali A1 je već zamijenjen. Nakon tajm-auta A1 ne može ponovo ući u igru sve do prve prilike za zamjenu, nakon što je sat za igru radio.

- 5.7 Iskaz** Igra kojeg je trener označio da će poći utakmicu ili koji primi pomoć izmeću slobodnih bacanja može biti zamijenjen zbog povrede. Zbog ove situacije protivnička ekipa takođe može zamijeniti isti broj igrača, ako to želi.

- 5.8 Primjer:** A1 je fauliran od B1 i dodijeljena su mu 2 slobodna bacanja. Nakon prvog slobodnog bacanja sudije otkriju da A1 krvari i zamjenjuju ga sa A6 koji će izvoditi drugo slobodno bacanje. Ekipa B zatraži zamjenu 2 igrača.

Tumačenje: Ekipa B ima pravo zamijeniti samo 1 igrača.

- 5.9 Primjer:** A1 je fauliran od B1 i dodijeljena su mu 2 slobodna bacanja. Nakon prvog slobodnog bacanja sudije otkriju da B3 krvari. B3 je zamijenjen sa B6 i ekipa A zatraži zamjenu 1 igrača.

Tumačenje: Ekipa A ima pravo zamijeniti 1 igrača.

Ian 7. TRENERI: DUŽNOSTI I PRAVA

- 7.1 Iskaz.** Najmanje 20 minuta prije nego što će utakmica poći, trener ili njegov pomoćnik će zapisničaru predati listu igrača koji imaju pravo nastupa na utakmici sa njihovim imenima i odgovarajućim brojevima kao i ime trenera i pomoćnog trenera te označiti kapitena ekipe. Trener je posebno odgovoran da imena igrača odgovaraju brojevima na dresovima. Najmanje 10 minuta prije službenog početka utakmice, on će svojim potpisom potvrditi saglasnost sa imenima i brojevima igrača, trenera, pomoćnog trenera i kapitena u zapisniku.

- 7.2 Primjer:** Ekipa A predaje prijavnu listu u za to predviđenom vremenu. Imena dvoje igrača ne odgovaraju brojevima na njihovim dresovima ili je ime jednog igrača izostavljeno sa liste.

Ovo je otkriveno:

- a) Prije po etka utakmice.
- b) Nakon po etka utakmice.

Tuma enje:

- a) Pogrešni brojevi e biti ispravljeni, a ime igra a e biti upisano bez ikakvih sankcija.
- b) Sudije e zaustaviti utakmicu u pogodnom trenutku kako ne bi doveli ni jednu ekipu u podre eni položaj. Pogrešni brojevi e biti ispravljeni bez ikakvih sankcija. Ipak, izostavljeni igra ne može biti naknadno upisan u zapisnik.

7.3 **Iskaz.** Najmanje 10 minuta prije zakazanog službenog po etka utakmice, svaki trener e odrediti 5 igra a koji e zapo eti utakmicu. Prije nego utakmica po ne, zapisni ar e provjeriti sve igra e iz po etnih petorki i uporediti ih sa zapisnikom. Ukoliko uo i bilo kakvu nepravilnost, odmah e upozoriti najbližeg sudiju. Ukoliko se ovo dogodi prije po etka utakmice, greška e biti ispravljena. Ako ipak utakmica ve po ne, nepravilnost e se zanemariti.

7.4 **Primjer:** Otkrije se da 1 od igra a na terenu nije lan po etne petorke:

- a) Prije po etka utakmice.
- b) Nakon po etka utakmice.

Tuma enje:

- a) Igra e biti zamijenjen igra em koji je odre en da po ne utakmicu, bez ikakvih sankcija.
- b) Nepravilnost e se zanemariti i igra e se nastaviti bez ikakvih sankcija.

Ian 8. VRIJEME ZA IGRU, NERIJEŠEN REZULTAT I PRODUŽECI

8.1 **Iskaz.** Interval igre po inje:

- 20 minuta prije po etka utakmice
- Kada signal na semaforu ozna i kraj perioda.

8.2 **Primjer:** A1 je u momentu šuta kada ga faulira B1 istovremeno sa signalom na semaforu ozna uju i kraj perioda i dodijeljena su mu 2 slobodna bacanja.

Tuma enje: Interval igre po inje nakon što se izvedu slobodna bacanja.

Ian 9. PO ETAK I KRAJ PERIODA ILI UTAKMICE

9.1 **Iskaz.** Utakmica ne e po eti ukoliko obje ekipe nemaju bar 5 igra a s pravom nastupa na terenu spremnih za igru. Ako ekipa ima manje od 5 igra a u trenutku kad utakmica treba po eti, sudije trebaju imati razumijevanja za sve nepredvidive okolnosti koje su mogle dovesti do kašnjenja. Ukoliko su okolnosti opravdane, po mišljenju sudija, utakmica e zapo eti bez sankcija za ekipu koja je kasnila. Me utim ukoliko ne postoji prihvatljivo objašnjenje utakmica e po eti tehni kom greškom i/ili ak može biti i dodijeljena nakon dolaska igra a koji imaju pravo igrati.

9.2 **Primjer:** U vrijeme kad je zakazan po etak utakmice, ekipa B ima manje od 5 igra a spremnih za igru na igralištu.

- a) Predstavnik ekipe B ima prihvatljivo objašnjenje za kašnjenje svojih igra a.
- b) Predstavnik ekipe B nema prihvatljivo objašnjenje za kašnjenje svojih igra a.

Tuma enje: Po etak utakmice biti e pomjeren za 15 minuta. Ukoliko se lanovi ekipe pojave spremni za igru prije nego je isteklo 15 minuta,

a) utakmica e po eti bez ikakvih sankcija,
b) TG e se dosuditi treneru ekipe B (upisa e se kao "B"). Ekipi A e se dodijeliti 1 slobodno bacanje i utakmica e zapo eti podbacivanjem.
U oba slu aja, ukoliko nakon tog vremena ekipa A i dalje bude sa manje od 5 igra a na terenu, utakmica se može smatrati izgubljenom i rezultat e biti 20:0 za ekipu A.
U svim slu ajevima prvi sudija e podnijeti izvještaj organizacijom tijelu takmi enja, na pole ini zapisnika.

9.3 Primjer: Na po etku drugog poluvremena, ekipa A nema 5 igra a za igru zbog povreda, isklju enja itd.

Tuma enje:

Obaveza za prezentovanje minimum 5 igra a važi samo za po etak utakmice, tako da e ekipa A nastaviti igrati sa manje od 5 igra a.

9.4 Primjer: Blizu kraja utakmice A1 na ini petu grešku i napusti igru. Ekipa A može nastaviti utakmicu sa 4 igra a jer nemaju više zamjena na raspolaganju. Kako ekipa B vodi sa više od 15 razlike, trener B pokazuju i fair play želi izvesti jednog igra a iz igre i nastaviti igrati sa 4 igra a.

Tuma enje:

Zahtjev trenera ekipe B za igru sa 4 igra a se ne e dozvoliti. Dokle god ekipa ima dovoljno igra a na raspolaganju, 5 igra a mora biti na terenu.

9.5 Iskaz. lan 9. objašnjava koji koš ekipa napada, a koji brani. Ukoliko zabunom, ekipe zamijene koševe koje napadaju/brane, situacija e se ispraviti im se otkrije ali tako da ni jednu ekipu ne dovedu u podre en položaj. Svi postignuti poeni, proteklo vrijeme, dosu ene greške i sli no e se ra unati za dalji tok utakmice.

9.6 Primjer: Nakon po etka utakmice, sudije uo e da ekipe igraju u pogrešnom smjeru.

Tuma enje:

Utakmica e se zaustaviti što je prije mogu e tako da se ni jedna ekipa ne dovede u podre en položaj. Ekipe e zamijeniti koševe. Igra e biti nastavljena sa dijela terena, identit no nasuprotnog onome na kojem je igra zaustavljena.

9.7 Primjer: Na po etku perioda, ekipa A brani/napada ispravan koš, kada igra B1 ubaci loptu u pogrešan koš.

Tuma enje:

2 poena e se upisati kapitenu ekipe A koji je u tom trenutku na terenu.

lan 10. STATUS LOPTE

10.1 Lopta ne postaje mrtva i poeni e se priznati, kada igra na ini grešku na bilo kojem protivni kom igra u kada je lopta u posjedu protivnika, koji je u momentu šuta i završava šut kontinuiranom kretnjom koja je zapo ela prije nego sto se dogodila greška. Ovaj iskaz važi i ako bilo koji igra ili osoblje na klupi dobije tehni ku pogrešku.

Ian 12. PODBACIVANJE I NAIZMJENI AN POSJED LOPTE

- 12.1** **Iskaz.** Ekpa koja ne ostvari posjed lopte prilikom podbacivanja na po etku utakmice, dobi e loptu za ubacivanje prilikom prve sljede e situacije podbacivanja, sa mjesta najbližeg mjestu na kojem se situacija podbacivanja dogodila.
- 12.2** **Primjer:** Sudija je podbacio loptu na po etku utakmice i odmah nakon što ju je skaka A1 ispravno dodirnuo:
a) Dosu ena je držana lopta izme u igra a A2 i B2.
b) Dosu ena je obostrana greška igra ima A2 i B2.
- Tuma enje:** Budu i da ni jedna ekipa nije ostvarila posjed lopte, sudije ne mogu koristiti strelicu za naizmjeni ni posjed. Sudija e podbaciti loptu u srednjem krugu igra ima A2 i B2. Vrijeme koje je proteklo od trenutka nakon što je lopta dodirnutu i prije dosu ene držane lopte/obostrane greške e se ra unati.
- 12.3** **Primjer:** Sudija podbaci loptu na po etku utakmice. Odmah nakon što je loptu dodirnuo skaka A1:
a) Lopta ode van granica terena.
b) Loptu hvata igra A1, prije nego je dodirne jedan od ne skaka a ili ona dodirne pod.
- Tuma enje:** U oba slu aja ekipa B e dobiti loptu za ubacivanje kao rezultat prekršaja igra a A1. Nakon ubacivanja lopte, ekipa koja nije stekla prvi posjed žive lopte na terenu e imati pravo na sljede i naizmjeni ni posjed lopte, sa mjesta najbližem gdje se dogodila situacija podbacivanja.
- 12.4** **Primjer:** Ekipa B ima pravo na sljede i naizmjeni ni posjed lopte. Sudije greškom dodijele loptu za ubacivanje ekipi A.
- Tuma enje:** Jednom kad je lopta ve dodirnula igra a u terenu, nakon ubacivanja, greška se ne može ispraviti. Me utim, ekipa B ne gubi pravo na sljede i naizmjeni ni posjed lopte zbog ove greške i ima e pravo na sljede i naizmjeni ni posjed lopte.
- 12.5** **Primjer:** U trenutku kad se za uje sirena za kraj perioda igre, **B1 na ini nesportsku grešku nad igra em A1.**
- Tuma enje:** A1 e izvesti 2 slobodna bacanja bez skaka a; nakon 2 minuta intervala igre, loptu e za ubacivanje dobiti ekipa A. Ekipa koja je imala pravo na naizmjeni ni posjed ne e izgubiti to pravo.
- 12.6** **Primjer:** A1 ska e sa loptom i ispravno ga blokira B1. Oba igra a tada doska u na pod i imaju jednu ili obje ruke vrsto na lopti.
- Tuma enje:** Dosudi e se držana lopta.
- 12.7** **Primjer:** A1 i B1 u vazduhu imaju vrsto ruke na lopti. Nakon što dosko e na pod, A1 stane sa jednom nogom van granica terena.
- Tuma enje:** Dosudi e se držana lopta.
- 12.8** **Primjer:** A1 sko i sa loptom iz svog prednjeg polja i ispravno ga blokira B1. Oba igra a tada doska u na pod i imaju jednu ili obje ruke vrsto na lopti. A1 dosko i sa jednom nogom u zadnje polje.
- Tuma enje:** Dosudi e se držana lopta.

12.9 **Iskaz.** Uvijek kad se živa lopta zaglavi izme u table i obru a, osim izme u slobodnih bacanja i ako posjed lopte nije dio kazne za grešku, radi se o situaciji podbacivanja koja za posljedicu ima naizmjeni ni posjed lopte. Budu i da do ove situacije nije došlo prilikom skoka za loptom, smatra se da ona nema isti u inak na igru kao kad lopta jednostavno dodirne obru ili odsko i od obru a. Zbog toga ukoliko pravo na naizmjeni ni posjed lopte ima ekipa koja je i prije bila u posjedu lopte, ima e samo preostalo vrijeme na semaforu za mjerenje napada kao i u ostalim situacijama za podbacivanje.

12.10 **Primjer:** Prilikom šuta iz igre igra a A1, lopta se zaglavi izme u obru a i table. Pravo na naizmjeni ni posjed lopte ima ekipa A.

Tuma enje: Nakon ubacivanja, ekipa A ima e na raspolaganju samo vrijeme preostalo za napad u trenutku kad se lopta zaglavila.

12.11 **Primjer:** Dok je lopta u vazduhu nakon šuta iz igre igra a A1 **ogłosi se signal sata za napad**. Nakon toga se lopta zaglavi izme u obru a i table. Ekipa A ima pravo na sljede i naizmjeni ni posjed lopte.

Tuma enje: Kako ekipa A nema više preostalog vremena za napad, na inila je prekršaj isteka vremena za napada. Loptu za ubacivanje e dobiti ekipa B. Ekipa A ne e izgubiti pravo na sljede i naizmjeni ni posjed lopte kod sljede e situacije za podbacivanje.

12.12 **Primjer:** A1 šutira za 2 poena dok ga faulira B2. Sudije su dosudili nesportsku grešku igra u B2.

Tokom posljednjeg slobodno bacanja:

- Lopta se zaglavi izme u obru a i table.
- A1 prestupi na liniji slobodnog bacanja kod izbacivanja lopte.
- Lopta promaši obru .

Tuma enje:

Slobodno bacanje e se smatrati neuspješnim i loptu za ubacivanje e dobiti ekipa A na produžetku srednje linije naspram zapisni kog stola.

12.13 **Iskaz.** Držana lopta se dogodi dok jedan ili više igra a suprotnih ekipa imaju jednu ili više ruku vrsto na lopti tako da ni jedan igra ne može do i do posjeda bez upotrebe grubosti.

12.14 **Primjer:** A1 sa loptom u rukama je u kontinuiranoj kretnji prema košu kako bi postigao pogodak. U tom trenutku B1 stavi ruku vrsto na loptu i tada A1 u ini više koraka nego što je dopušteno pravilom koraka.

Tuma enje: Dosudi e se držana lopta.

12.15. **Iskaz.** Prekršaj ekipe tokom ubacivanja naizmjeni im posjedom uzrokuje da ekipa gubi ubacivanje naizmjeni nim posjedom.

12.16. **Primjer:** Kod ubacivanja naizmjeni nim posjedom

- A1 koji ubacuje loptu zakora i u teren drže i loptu u rukama
- A2 pre e preko grani ne linije prije nego je lopta bila uba ena preko grani ne linije
- A1 zadrži loptu više od 5 sekundi prije nego je ubaci

Tuma enje: U svim slu ajevima ekipa koja ubacuje je na inila prekršaj. Lopta e se dodijeliti protivniku za ubacivanje sa mjesta gdje je bilo prethodno ubacivanje i smjer strelice naizmjeni nog posjeda e se odmah okrenuti.

Ian 14. POSJED LOPTE

14.1 **Iskaz.** Posjed ekipa započinje kada igračka ekipa ima kontrolu žive lopte, drži je ili vodi je.

14.2 **Primjer:** Tokom ubacivanja, bez obzira da li je sat za igru zaustavljen ili tokom slobodnog bacanja, po procjeni sudija igračka namjerno odugovlači i da primi loptu.

Tumačenje: Lopta postaje živa kada sudije stave loptu na pod pored linije za ubacivanje ili linije slobodnog bacanja.

14.3 **Primjer:** Ekipa A je u posjedu lopte 15 sekundi. A1 pokušava dodati loptu A2, no ona ode preko granica terena. B1 pokušava uhvatiti loptu te skoči iz terena preko linije. Dok je B1 u vazduhu loptu

a) dodirne sa jednom rukom B1

b) uhvati B1 sa obje ruke

i lopta se vrati u teren gdje je uhvati A2.

Tumačenje:

a) Ekipa A nastavlja sa posjedom lopte. Sat za napad se nastavlja.

b) Ekipa B dolazi u posjed lopte. Sat za napad mora se resetovati za ekipu A.

Ian 16. POGODAK: POSTIZANJE I VRIJEDNOST

16.1 **Iskaz.** Vrijednost pogotka je definisana mjestom odakle je šut upućen. Pogodak upućen iz polja 2 poena vrijedi 2 poena, a pogodak upućen iz polja 3 poena vrijedi 3 poena. Pogodak je priznat ekipi koja napada protivnički koš u koji je lopta ušla.

16.2 **Primjer:** A1 šutira loptu iz polja 3 poena. Lopta je u uzlaznoj putanji kada je ispravno dodirne

a) igračka u napadu

b) igračka u odbrani

koji je u polju 2 poena ekipe A. Lopta tada nastavlja let i ulazi u koš.

Tumačenje:

U oba slučaja ekipi A mora se dodijeliti 3 poena obzirom da je A1 šutirao iz polja 3 poena.

16.3 **Primjer:** A1 šutira loptu iz polja 2 poena. Lopta je u uzlaznoj putanji kada je ispravno dodirne B1 koji je skočio iz polja 3 poena ekipe A. Lopta tada nastavlja let i ulazi u koš.

Tumačenje:

Ekipi A mora se dodijeliti 2 poena obzirom da je A1 šutirao iz polja 2 poena.

16.4 **Iskaz.** Ako lopta ulazi u koš, vrijednost poena se definiše ukoliko je lopta

a) ušla direktno u koš

b) prilikom dodavanja je dotaknuta od bilo kojeg igrača ili dotakne obrub prije nego što ulazi u koš.

16.5 Primjer: A1 dodaje loptu iz polja 3 poena i loptu u e direktno u koš.

Tuma enje:

Ekipi A e se dodijeliti 3 poena jer je dodavanje A1 ispušteno iz polja 3 poena.

16.6 Primjer: A1 dodaje loptu iz polja 3 poena i loptu dodirne bilo koji igra ili lopta dodirne pod

- a) u polju 2 poena ekipe A
- b) u polju 3 poena ekipe A

Tuma enje:

U oba slu aja ekipi A e se dodijeliti 2 poena jer lopta nije ušla direktno u koš

16.7 Iskaz. Prilikom situacije ubacivanja ili skoka nakon izvo enja posljednjeg ili jedinog slobodnog bacanja, vremenski period e uvijek prote i od momenta kad lopta dodirne igra a u terenu do momenta kad je on ispusti iz ruku prilikom šuta. Ovo je vrlo bitno kad se radi o kraju perioda igre. Mora se odrediti minimalno vrijeme potrebno za takav šut prije nego je vrijeme isteklo. Ukoliko ure aj za mjerenje vremena pokazuje da je preostalo 0:00.3 sekunde do kraja perioda, dužnost je sudija da odrede da li je lopta napustila ruke šutera prije nego je vrijeme isteklo. Ukoliko ipak na ure aju za mjerenje vremena stoji 0:00.2 ili 0:00.1 sekundi do isteka vremena za igru, jedini slu aj za važenje pogotka je dodirivanjem (odbijanjem) skaka a ili direktnim zakucavanjem.

16.8 Primjer: Ekipa A ima loptu za ubacivanje dok na semaforu stoji:

- a) 0:00.3 sekunde
- b) 0:00.2 ili 0:00.1 sekunde na satu za igru

Tuma enje:

- a) Ako je pokušaj šuta izveden i znak za završetak perioda se za uje za vrijeme pokušaja, dužnost sudija je da odrede da li je lopta napustila ruke šutera prije signala.
- b) Pogodak se može priznati samo ako je lopta u vazduhu dodirnuta (odbijena) prema košu ili direktno zakucana.

Ian 17. UBACIVANJE LOPTE

17.1 Iskaz. Prije nego igra koji ubacuje loptu, ispusti loptu iz ruku, mogu e je da rukama pre e zamišljenu ravnu grani ne linije koja razdvaja prostor terena i onaj izvan njega. U takvoj situaciji je i dalje odgovornost odbrambenog igra a da izbjegne ometanje ubacivanja dodirivanje lopte dok je ona još u rukama izvo a a.

17.2 Primjer: Igra u A1 je dodijeljena lopta za ubacivanje. Dok još drži loptu, ruke mu pre u zamišljenu ravnu grani ne linije i nalaze se iznad terena. B1 tada izbije ili uzme loptu iz ruku A1, a da pri tome ne dodirne izvo a a A1.

Tuma enje: B1 je ometao ubacivanje lopte u igru, usporavaju i dalji nastavak utakmice. Sudije e upozoriti igra a B1, kao i trenera ekipe B i to upozorenje e važi do kraja utakmice za sve igra e ekipe B. Svako sljede e ometanje može biti kažnjeno dosu ivanjem TG.

- 17.3** **Iskaz.** Prilikom ubacivanja lopte u igru, izvođač mora dodati, a ne uruiti loptu svojom saigraču u terenu.
- 17.4** **Primjer:** Prilikom ubacivanja A1 uru i loptu saigraču A2 koji stoji u terenu.
- Tumačenje:**
A1 je na inio prekršaj prilikom ubacivanja. Da bi ubacivanje bilo validno, lopta mora napustiti ruke izvođača. Loptu će za ubacivanje dobiti ekipa B na mjestu na kojem je na injen prekršaj.
- 17.5** **Iskaz.** Za vrijeme ubacivanja, ni jedan saigrač igrača koji ubacuje loptu ne smije iza i van terena ni jednim dijelom tijela, prije nego je lopta ubačena preko granične linije.
- 17.6** **Primjer:** Nakon prekršaja prilikom ubacivanja lopte, A1 je dobio loptu od sudija da je ubaci u igru.
Igra A1:
a) Stavi loptu na parket i nju uzme za izvođenje A2.
b) Uru i loptu saigraču A2 van graničnih linija.
- Tumačenje:** Ovo je prekršaj A2 u oba slučaja zato što je prešao graničnu liniju, prije nego je lopta igrača A1 prešla graničnu liniju.
- 17.7** **Primjer:** Nakon uspješnog šuta iz igre ekipe A ili uspješnog posljednjeg ili jedinog slobodnog bacanja, tajm-aut je odobren ekipi B. Poslije tajm-auta igra B1 dobije loptu od sudija za ubacivanje u igru iza slobodne linije. Igra B1:
a) Stavi loptu na parket, nakon čega je uzme B2.
b) Uru i loptu saigraču B2 van graničnih linija.
- Tumačenje:**
Dozvoljena akcija. Jedino ograničenje na koje moraju paziti igrači ekipe B je da uruivanje i ubacivanje lopte bude izvedeno unutar intervala od 5 sekundi.
- 17.8** **Iskaz.** Ubacivanje će se izvesti sa linije za ubacivanje u prednjem polju ekipe koja ima loptu za ubacivanje, naspram zapisničkog stola, u zadnja 2 minuta posljednjeg perioda igre ili produžetka, ako je tajm-aut odobren ekipi koja ima pravo na ubacivanje u svojem zadnjem polju. Igrač koji izvodi ubacivanje, mora loptu dodati u prednjem polju svoje ekipe.
- 17.9** **Primjer:** U zadnjem minutu četvrtog perioda utakmice, A1 vodi loptu u svojem zadnjem polju kada mu igrači ekipe B izbije loptu van graničnih linija u visini linije slobodnog bacanja.
a) Tajm-aut je odobren ekipi B.
b) Tajm-aut je odobren ekipi A.
c) Tajm-aut je prvo odobren ekipi A, a odmah zatim i ekipi B (ili obratno).
- Tumačenje:** U slučaju a) ekipa A će nastaviti igru ubacivanjem u visini linije slobodnog bacanja u zadnjem polju ekipe A.
U slučajevima b) i c), ekipa A će nastaviti igru ubacivanjem sa linije za ubacivanje u prednjem polju ekipe A, naspram zapisničkog stola.
U oba slučaja ekipa A će imati preostalo vrijeme za napad.
- 17.10** **Primjer:** U zadnjem minutu utakmice, A1 izvodi 2 slobodna bacanja. Prilikom zadnjeg slobodnog bacanja, A1 nagazi na liniju i dosudi mu se prekršaj. Trener ekipe B zatraži tajm-aut.
- Tumačenje:**
Nakon tajm-auta ekipa B će loptu ubaciti sa linije za ubacivanje u prednjem polju ekipe naspram zapisničkog stola, i ekipa će imati **ново vrijeme za napad**.

- 17.11 Primjer:** Kod 0:26 za igru u zadnjem periodu utakmice, A1 vodi loptu u svom zadnjem polju 6 sekundi kad:
- B1 izbacilo loptu van graničnih linija.
 - B1 na ini 3 grešku ekipe B u tom periodu.
- Ekipi A se odobri tajm-aut.

Tumačenje:

Nakon tajm-auta, lopta će se ubaciti sa linije za ubacivanje u prednjem polju ekipe A, naspram zapisničkog stola. U oba slučaja, ekipa A će imati 18 sekundi do kraja napada.

- 17.12 Primjer:** Kod 1:24 za igru u zadnjem periodu utakmice, A1 vodi loptu u svom prednjem polju kada B1 izbije loptu u zadnje polje ekipe A, gdje je nastavi voditi bilo koji igrač ekipe A. B2 tada izbacilo loptu van graničnih linija u zadnjem polju ekipe A sa:
- 6 sekundi
 - 17 sekundi
- do kraja napada, Ekipa A je zatražila tajm-aut.

Tumačenje:

Nakon tajm-auta, ekipa A će nastaviti igru ubacivanjem na liniji za ubacivanje u prednjem polju ekipe A, naspram zapisničkog stola. U oba slučaja, kada se igra nastavi, ekipa A će imati preostalo vrijeme za napad.

- 17.13 Primjer:** Kod 0:48 za igru u zadnjem periodu utakmice, A1 vodi loptu u svom prednjem polju kada B1 izbije loptu u zadnje polje ekipe A, gdje je nastavi voditi bilo koji igrač ekipe A. B2 tada na ini 3 grešku ekipe B u tom periodu sa:
- 6 sekundi
 - 17 sekundi.
- do kraja napada. Ekipa A je zatražila tajm-aut. Nakon tajm-auta lopta za ubacivanje je na liniji za ubacivanje u prednjem polju ekipe A, naspram zapisničkog stola.

Tumačenje:

Kada se igra nastavi, ekipa A će imati:

- 14 sekundi,
 - 17 sekundi,
- preostalih za taj napad.

- 17.14 Primjer:** Ekipa A ima posjed lopte u zadnjem polju 5 sekundi kada su A6 i B6 isključeni zbog ulaska u teren i tuče. Greške se ponište, a lopta za ubacivanje je dodijeljena ekipi A u visini produžetka središnje linije naspram zapisničkog stola. Prije ubacivanja, treneru ekipe A je odobren tajm-aut. Gdje će se izvesti ubacivanje kod nastavka igre?

Tumačenje:

Ubacivanje će se izvesti u visini produžetka središnje linije naspram zapisničkog stola sa preostalim vremenom na satu za napad, u ovom slučaju 19 sekundi do kraja napada.

- 17.15 Iskaz.** Postoje posebne situacije pored onih navedenih u članku 17.2.3. u kojima će uzastopno ubacivanje lopte biti izvedeno u visini produžetka središnje linije naspram zapisničkog stola.

17.16 Primjer:

- Igra u kojoj ubacuje loptu u produžetku središnje linije naspram zapisničkog stola dosuđen je prekršaj i lopta se dodjeljuje protivnoj ekipi za ubacivanje sa istog mjesta.
- U slučaju tuče kada su članovi obje ekipe isključeni, i nema drugih kazni za greške, lopta ostaje u posjedu ekipe koja je imala posjed u trenutku prekida ili je imala pravo na posjed. U ovom slučaju ekipa koja ubacuje ima samo preostalo vrijeme za napad.

Tumačenje:

U svim gore navedenim situacijama, igra koji ubacuje loptu može je dodati u prednje ili zadnje polje.

17.17 **Iskaz.** Prilikom ubacivanja lopte mogu se dogoditi sljedeće situacije:

- a) Lopta je dodana iznad obru a i dodirnuo ju je igra bilo koje ekipe rukom kroz obru odozdo.
- b) Lopta se zaglavi između obru a i table.
- c) Lopta je namjerno bačena u obru , sa ciljem da se resetuje vrijeme za napad.

17.18 **Primjer:** Prilikom ubacivanja igra A1 dodaje loptu iznad obru a kada je dodirne igra bilo koje ekipe rukom kroz obru odozdo.

Tumačenje: Ovo je prekršaj nepravilne igre na loptu. Loptu će se za ubacivanje dobiti protivnička ekipa u produžetku linije slobodnog bacanja. U slučaju da prekršaj na ino odbrambena ekipa, pogodak se ne može priznati napadačkoj ekipi, obzirom da lopta nije upućena iz terena.

17.19 **Primjer:** Prilikom ubacivanja igra A1 ubaci loptu tako da se ona zaglavi između obru a i table.

Tumačenje: Ovo je situacija podbacivanja. Ako je lopta za ekipu A (prema promjenjivom posjedu) vrijeme za napad se neće resetovati.

17.20 **Primjer:** Sa 5 sekundi do kraja napada, tokom ubacivanja A1 baci loptu u igru tako da pogodi obru .

Tumačenje:

Mjerioc napada neće resetovati vrijeme napada jer vrijeme za igru još nije radilo. Vrijeme za napad će se pokrenuti sa vremenom za igru čim lopta dotakne igrača na terenu.

17.21 **Iskaz.** Nakon što je lopta na raspolaganju za ubacivanje, igra koji ubacuje loptu ne smije je odbiti od poda na terenu, pa je ponovno dodirnuti prije nego je dodirnuta od bilo kojeg igrača na terenu.

17.22 **Primjer:** A1 je dodijeljeno ubacivanje. A1 tada odbije loptu od poda:

- a) na terenu,
 - b) van granica terena,
- i ponovno je uhvati.

Tumačenje:

- a) A4 je na ino prekršaj prilikom ubacivanja lopte. Jednom kada je lopta napustila ruke igrača koji ubacuje loptu i dotakne teren, igra koji je ubacuje ne smije je dotaknuti prije nego je dotakne (ili je bila dotaknuta) od drugog igrača na terenu.
- b) Ova akcija je ispravna i brojanje 5 sekundi će se nastaviti.

17.23 **Iskaz.** Igra koji izvodi ubacivanje neće uzrokovati da se lopta odbije van granica terena, nakon što je ispustio loptu prilikom ubacivanja.

17.24 **Primjer:** A1 prilikom ubacivanja dodaje loptu A2 ali lopta ode van granica terena bez da ju je dodirnuo bilo koji igrač na terenu.

Tumačenje:

Ovo je prekršaj igrača A1. Igra će se nastaviti ubacivanje za ekipu B sa istog mjesta gdje je bilo prethodno ubacivanje.

17.25 **Primjer:** A1 prilikom ubacivanja dodaje loptu A2. A2 uhvati loptu ali jednom nogom dodirne granicu liniju terena.

Tumačenje:

Ovo je prekršaj igra a A2. Igra se nastavlja ubacivanjem za ekipu B sa mjesta najbliže gdje se dogodio prekršaj.

- 17.26 Primjer:** Igra u A1 je dodijeljeno ubacivanje sa bočne linije u blizini središnje linije
- u svojem zadnjem polju, sa pravom da doda loptu bilo gdje na terenu
 - u svojem prednjem polju, sa pravom da doda loptu samo u prednje polje
 - po etkom 2. perioda, sa produžetka središnje linije, naspram zapisni kog stola, sa pravom da doda bilo gdje na terenu.
- Nakon što ima loptu na raspolaganju, A1 na ini jedan korak bočne, dakle mijenja svoju poziciju naspram prednjeg i zadnjeg polja.

Tumačenje:

U svim slučajevima A1 zadržava pravo dodati loptu u prednje ili zadnje polje kao što je imao sa početne pozicije.

- 17.27** **Iskaz.** Nakon slobodnog (-ih) bacanja uslijed tehničke, nesportske ili diskvalifikujuće greške, dodatno ubacivanje se izvodi u produžetku središnje linije naspram zapisni kog stola.
- 17.28** **Primjer:** Kod 1:03 za igru u zadnjem periodu utakmice, tehnička greška dosuđena je igra u B1. Bilo koji igrač ekipe A izvodi 1 slobodno bacanje nakon čega je ekipi A dodijeljen tajm-aut.

Tumačenje:

Igra se nastavlja ubacivanjem za ekipu A u produžetku središnje linije naspram zapisni kog stola.

Ian 18./19. TAJM-AUT / ZAMJENA IGRA A

- 18/19.1** **Iskaz.** Tajm-aut ne može biti odobren prije nego je išlo vrijeme za igru niti nakon što je isteklo vrijeme za igru u određenom periodu. Zamjena ne može biti odobrena prije nego je išlo vrijeme za igru na početku utakmice niti nakon što je isteklo vrijeme za igru na utakmici. Bilo koja zamjena se može odobriti za vrijeme intervala igre.

- 18/19.2** **Primjer:** Nakon što je lopta napustila ruke sudija prilikom podbacivanja na početku utakmice, ali prije nego je ispravno dodirnut, skakač A5 je na ini prekršaj i lopta je dodijeljena za ubacivanje ekipi B. U tom trenutku bilo koji trener zatraži tajm-aut.

Tumačenje: Uprkos tome što je utakmica već počela, tajm-aut ili zamjena ne može biti odobrena jer sat za igru još nije radio.

- 18/19.3** **Primjer:** U približno istom trenutku kada se pojavio znak za istek perioda ili produžetka, B1 na ini grešku na A1 kome su dodijeljena dva slobodna bacanja. Bilo koja ekipa zatraži:
- Tajm-aut.
 - Zamjenu

Tumačenje:

a) Tajm-aut ne može biti odobren jer je vrijeme za igru isteklo.
b) Zamjena se može odobriti tek nakon što su izvedena slobodna bacanja i po početku intervala igre za sljedeći period ili produžetak.

- 18/19.4** **Iskaz.** Ukoliko se znak za istek napada oglasi dok je lopta u vazduhu pri pokušaju postizanja pogotka, to nije prekršaj i sat za igru se ne zaustavlja. Ako je pokušaj postizanja pogotka uspješan, pod posebnim okolnostima, za tajm-aut i zamjene obje ekipe imaju priliku.

18/19.5 Primjer: Prilikom šuta iz igre, lopta je u vazduhu kad se oglasi znak za istek napada. Lopta u e u koš.

U tom trenutku jedna ili obje ekipe zatraže:

- a) Tajm-aut.
- b) Zamjenu.

Tuma enje:

a) Ovo je prilika za tajm-aut samo za ekipu koja nije postigla pogodak. Ako je tajm-aut odobren protivni koj ekipi se tako e može odobriti tajm-aut ako ga zatraži, a obje ekipe mogu vršiti zamjene.

b) Ovo je prilika za zamjenu ekipe koja nije postigla koš samo u zadnja 2 minuta utakmice ili produžetka. Ako je odobrena zamjena ekipi koja je primila koš, zamjena e se odobriti i protivni koj ekipi. U tom slu aju i tajm-aut se može odobriti bilo kojoj ekipi.

18/19.6 Iskaz. Ukoliko je tajm-aut ili zamjena (za bilo kojeg igra a uklju uju i i izvo a a slobodnih bacanja) zatražena nakon što je lopta u rukama izvo a a prvog ili jedinog slobodnog bacanja bi e odobrena ako:

- a) je posljednje ili jedino slobodno bacanje uspješno.
- b) nakon zadnjeg ili jedinog slobodnog bacanja slijedi ubacivanje lopte u produžetku središnje linije naspram zapisni kog stola ili je lopta ostala mrtva zbog bilo kojeg valjanog razloga.

18/19.7 Primjer: A1 treba izvesti 2 slobodna bacanja. Ekipa A ili B zatraži tajm-aut ili zamjenu:

- a) Prije nego je lopta na raspolaganju A1.
- b) Nakon prvog slobodnog bacanja.
- c) Nakon drugog uspješnog slobodnog bacanja ali prije nego je lopta na raspolaganju za ubacivanje igra ima.
- d) Nakon drugog uspješnog slobodnog bacanja ali nakon što je lopta na raspolaganju za ubacivanje igra ima.

Tuma enje:

- a) Tajm-aut ili zamjena e biti odobrena odmah prije izvo enja prvog slobodnog bacanja.
- b) Tajm-aut ili zamjena e biti odobrena nakon izvo enja zadnjeg slobodnog bacanja. Ukoliko je ono uspješno.
- c) Tajm-aut ili zamjena e biti odobrena odmah prije ubacivanja lopte u igru.
- d) Tajm-aut ili zamjena ne e biti odobrena.

18/19.8 Primjer: A1 treba izvesti 2 slobodna bacanja. Nakon prvog slobodnog bacanja tajm-aut ili zamjenu zatraži trener ekipe A ili B. Za vrijeme pokušaja drugog slobodnog bacanja:

- a) Lopta se odbije od obru a i igra se nastavi.
- b) Slobodno bacanje je uspješno.
- c) Lopta ne dodirne obru ili ne u e u koš.
- d) A1 nagazi liniju prilikom izvo enja slobodnog bacanja i dosu en je prekršaj.
- e) Bacanje je neuspješno ali B1 nagazi liniju prije nego je lopta napustila ruke šutera i dosu en je prekršaj.

Tuma enje:

- a) Tajm-aut ili zamjena se ne e odobriti.
- b,c,d) Tajm-aut ili zamjena e se odobriti odmah.
- e) Ponovno slobodno bacanje ako je uspješno od A1, tajm-aut ili zamjena e se odobriti odmah.

18/19.9 Iskaz. Ukoliko nakon zatraženog tajm-auta, grešku na ine igra i bilo koje ekipe, tajm-aut ne e po eti sve dok sudija ne završi komunikaciju sa zapisni kim stolom, vezano za tu

grešku. U slučaju 5. greške igra se, to uključuje i zamjenu tog igrača. Kad je postupak završen, tajm-aut može početi, nakon što sudija zazviždi i pokaže odgovarajući znak.

18/19.10 Primjer: Trener ekipe A je zatražio tajm-aut, nakon čega je igra B1 na početku petu grešku.

Tumačenje: Prilika za tajm-aut ne postoji sve dok sudije ne završe komunikaciju sa zapisničkim stolom i B1 bude zamijenjen.

18/19.11 Primjer: Trener ekipe A je zatražio tajm-aut, nakon čega je dosuđena greška bilo kojem igraču.

Tumačenje:

Igra se nastavlja, ako su svjesni da je zatražen tajm-aut, i ne se dozvoliti odlazak prema klupama i prije nego što su sudije označili početak tajm-auta, čak i ako tajm-aut nije formalno započeo.

18/19.12 Iskaz. Članak 18. i 19. pojašnjavaju kada prilike za zamjenu odnosno tajm-auta postoje i završavaju. Treneri koji žele tajm-aut ili zamjenu moraju biti svjesni ovih ograničenja i biti pripravnici da im se iste odobri samo u određeno vrijeme. U suprotnom im se zahtjev neće odmah odobriti.

18/19.13 Primjer: Prilika za zamjenu ili tajm-aut se završila kad trener dotrčao do zapisničkog stola glasno zahtijevajući tajm-aut ili zamjenu. Zapisničar se greškom oglasi nakon čega sudije prekinu igru.

Tumačenje:

Zbog znaka sudija igra je prekinuta i lopta je postala mrtva, što bi u drugim okolnostima značilo priliku za tajm-aut ili zamjenu. Ovakvo, zbog toga što je zahtjev upućen prekasno, tajm-aut ili zamjena se neće odobriti, a igra će se odmah nastaviti.

18/19.14 Primjer: Dosudi se nepravilna igra na loptu ili dodirivanje lopte u silaznoj putanji. U trenutku prekršaja, zamjenici obje ekipe traže zamjenu kod zapisničkog stola ili je zatražen tajm-aut neke od ekipe.

Tumačenje:

Prekršaj je uzrokovao zaustavljanje sata za igru i lopta je postala mrtva. Zamjene ili tajm-aut će biti odobreni.

18/19.15 Iskaz. Svaki tajm-aut će trajati 1 minut. Ekipe će se odmah vratiti na teren nakon što sudija zazviždi i pokaže im da su na terenu. Ponekad ekipe produže tajm-aut i time steknu prednost ili jednostavno nepotrebno usporavaju nastavak utakmice. Sudije će ih na to upozoriti, a ako ne reaguju na upozorenje odobriće im se sljedeći tajm-aut. Ukoliko ekipa više nema na raspolaganju tajm-aut, može se dosuditi TG treneru (upisat će se kao „B“).

18/19.16 Primjer: Vrijeme za tajm-aut je isteklo i sudija pokazuje ekipi A da se vrata na teren.

Trener ekipe A i dalje nastavlja davati instrukcije svojim igračima koji su u prostoru oko klupe. Sudija ponovo poziva ekipu da se vrati na teren i :

- Ekipa A se konačno vraća na teren.
- Ekipa A i dalje ostaje u prostoru oko klupe.

Tumačenje:

a) U trenutku vraćanja na teren, ekipe A, sudije će upozoriti trenera da se mu u slučaju da se takvo ponašanje ponovi i sljedeći put, dodijeliti još jedan tajm-aut.

b) Još jedan tajm-aut neće se dodijeliti ekipi A. U slučaju da ekipa A nema na raspolaganju više tajm-auta, dosudit će se TG (upisat će se kao „B“) treneru ekipe A.

18/19.17 Iskaz. Ukoliko se ekipe u drugom poluvremenu do zadnja 2 minuta zadnjeg perioda nije dodijelila niti jedan tajm-aut, zapisnikar u zapisniku prekriziti sa dvije paralelne linije prvi kvadrati tajm-auta u drugom poluvremenu. Na semaforu se prikazati da je prvi tajm-aut odobren.

18/19.18 Primjer: Kod 2:00 minuta na semaforu u 4. periodu obje ekipe nisu zatražile tajm-aut u drugom poluvremenu.

Tumačenje: Zapisnikar u zapisniku prekriziti sa dvije paralelne linije prvi kvadrati tajm-auta u drugom poluvremenu za obje ekipe. Na semaforu se prikazati da je prvi tajm-aut odobren.

18/19.19 Primjer: Kod 2:09 minuta na semaforu u 4. periodu trener ekipe A zatraži prvi tajm-aut u drugom poluvremenu dok je igra u toku. 1:58 na semaforu lopta iza je van granica terena i vrijeme se zaustavi. Dozvoljen je tajm-aut ekipi A.

Tumačenje: Zapisnikar u zapisniku prekriziti sa dvije paralelne linije prvi kvadrati tajm-auta ekipe A jer je tajm-aut dozvoljen 1:58 u 4. periodu. Tajm-aut se upisati u drugom kvadrati u ekipe A i preostaje joj još jedan tajm-aut. Na semaforu se prikazati da su prva dva tajm-auta odobrena.

Ian 24. VO ENJE LOPTE

24.1 Iskaz. Ukoliko igra namjerno baci loptu o tablu (ne pokušava šutirati na koš) to se tretirati kao da je spustio loptu na pod. Ako nakon toga igra dotakne loptu prije nego je dotakne neki drugi igrač na igralištu, ta akcija se smatrati kao da je igra vodio loptu.

24.2 Primjer: A1 još nije vodio loptu kada baci loptu o tablu i uhvati je prije nego je loptu dodirnuo bilo koji igrač na terenu.

Tumačenje: Nakon što je uhvatio loptu, A1 smije šutirati na koš ili dodati, ali ne smije krenuti u novo voenje lopte.

24.3 Primjer: Nakon što je završio voenje, A1 kontinuiranom kretnjom (ili stoje i na mjestu) odbije loptu o tablu i uhvati je prije nego ju je dodirnuo bilo koji drugi igrač na terenu.

Tumačenje: Igra A1 na inio je prekršaj dvostrukog voenja.

24.4 Primjer: A1 vodi loptu i stane.

- A1 izgubi ravnotežu i bez pomjeranja stajne noge dodirne pod loptom jednom ili dvaput dok je drži sa obje ruke.
- A1 prebaci loptu sa jedne u drugu ruku bez pomjeranja stajne noge.

Tumačenje: Ispravna akcija u oba sluaja, A1 nije pomjerio stajnu nogu.

24.5 Primjer: A1 zapo inje voenje kada:

- baci loptu preko protivnika.
 - baci loptu par metara dalje od sebe
- Lopta tada dotakne teren nakon ega je A1 nastavi voditi.

Tumačenje: Ispravna akcija u oba sluaja jer je lopta dodirnula teren prije nego je A1 primio loptu u svom voenju.

Ian 25. KORACI

25.1 Iskaz. Nije prekršaj ako igrač leže i na podu do e u posjed lopte. Sli no tome, nije prekršaj ako igrač drže i loptu padne na pod. Tako e je mogu e da igrač, koji drži loptu

zbog inercije, prilikom pada nastavi klizanje po podu. To je tako i dozvoljena akcija. Ipak ako igra pokuša ustati sa loptom ili se kotrlja, na njega je prekršaj koraka.

25.2 Primjer: A1 drži i loptu, izgubi ravnotežu i padne na pod.

Tumačenje:

Nenamjeran pad igrača A1 na pod nije prekršaj.

25.3 Primjer: A1 leži i na podu ostvari posjed lopte i:

- Doda loptu saigraču A2.
- Započne vođenje dok još leži na podu.
- Pokuša ustati držeći i loptu.

Tumačenje:

Akcije pod a) i b) su dozvoljene.

U slučaju c), igrač A1 je na njega prekršaj koraka.

25.4 Primjer: A1 drži i loptu padne na pod. Usljed inercije, kliza po podu.

Tumačenje:

Nenamjerno klizanje igrača A1 nije prekršaj. Ipak ako pokuša ustati ili se kotrlja po podu držeći i loptu, desi se prekršaj koraka.

25.5 Iskaz. Ako je igrač fauliran u momentu šuta nakon čega postiže pogodak prave i korake, pogodak se ne priznaje i dodijeli se slobodna bacanja.

25.6 Primjer: A1 započne akciju šuta prodirući prema košu držeći i loptu u obje ruke. U kontinuiranoj kretnji faulira ga B1 nakon čega A1 na njega prekršaj koraka i loptu ušuta u koš.

Tumačenje:

Pogodak se ne priznaje, igra u A1 dodijeljena su 2 ili 3 slobodna bacanja.

Ilan 28. PRAVILO 8 SEKUNDI

28.1 Iskaz. Primjena ovog pravila se zasniva isključivo na individualnom brojanju 8 sekundi sudijama na terenu. U slučaju bilo kakvog neslaganja vremena preostalog na uređaju za mjerenje vremena napada i brojanja sudije, prednost će imati brojanje sudije.

28.2 Primjer: A1 vodi loptu u svom zadnjem polju kada sudija dosudi prekršaj 8 sekundi. Sat za mjerenje napada pokazuje da je proteklo samo 7 sekundi.

Tumačenje:

Odluka sudijama je ispravna. Isključivo sudijama odlučuje kada je istekao period od 8 sekundi.

28.3 Iskaz. Ukoliko je brojanje 8 sekundi u zadnjem polju ekipe zaustavljeno zbog situacije podbacivanja i loptu, prema naizmjeničnom posjedu, imati ekipa koja je do tada bila u posjedu lopte, ta će ekipa za prenos lopte u prednjem polju imati samo vrijeme preostalo do isteka 8 sekundi.

28.4 Primjer: Ekipa A ima posjed lopte u svom zadnjem polju 5 sekundi kad je dosuđena držana lopta. Loptu, prema naizmjeničnom posjedu, za ubacivanje dobije ekipa A.

Tumačenje:

Ekipa A će imati samo 3 sekunde za prenos lopte u prednjem polju.

28.5 **Iskaz.** Za vrijeme vođenja iz zadnjeg u prednje polje, lopta je i status prednjeg polja u trenutku kada obje noge igrača koji vodi loptu i sama lopta potpuno dodirnu prednje polje ekipe.

28.6 **Primjer:** A1 stoji na terenu tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju. A2 koji je u zadnjem polju dodaje mu loptu, koju mu A1 vrati nazad u zadnjem polju ekipe A.

Tumačenje:

Dozvoljena akcija. A1 nije sa obje noge u prednjem polju pa stoga smije dodati loptu u zadnjem polju. Brojanje 8 sekundi se nastavlja.

28.7 **Primjer:** A1 vodi loptu, zaustavlja se i uzima loptu u ruke tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju. A1 dodaje loptu igraču A2 koji stoji tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju.

Tumačenje:

Dozvoljena akcija. A1 nije sa obje noge u prednjem polju pa stoga smije dodati loptu igraču A2 koji takođe nije u prednjem polju. Brojanje 8 sekundi se nastavlja.

28.8 **Primjer:** A1 vodi loptu i ima jednu nogu (ne obje) u prednjem polju. Tada dodaje loptu igraču A2 koji je jednom nogom u prednjem, a drugom nogom u zadnjem polju. Igrač A2 tada započinje vođenje lopte u zadnjem polju ekipe A.

Tumačenje:

Dozvoljena akcija. A1 nije sa obje noge u prednjem polju pa stoga smije dodati loptu igraču A2 koji takođe nije u prednjem polju. Stoga A2 smije voditi loptu u zadnjem polju. Brojanje 8 sekundi se nastavlja.

28.9 **Primjer:** Igrač A1 vodi loptu iz zadnjeg polja ekipe A kada se zaustavi, ali nastavi voditi loptu tako da:

- Ima jednu nogu u prednjem, a drugu u zadnjem polju.
- Ima obje noge u prednjem polju, ali loptu odbija u zadnje polje.
- Ima obje noge u zadnjem polju, ali loptu vodi u prednjem polju.
- Ima obje noge u prednjem polju, dok loptu vodi u zadnjem polju, nakon čega A1 vrati obje noge u zadnje polje.

Tumačenje:

U svim slučajevima, igrač koji vodi loptu zadržava status zadnjeg polja sve dok sa obje noge i loptom ne pređe u prednje polje. Brojanje 8 sekundi se nastavlja.

28.10 **Iskaz.** Svaki put period od 8 sekundi može se nastaviti brojati sa bilo kojim preostalim vremenom istoj ekipi koja je prethodno imala posjed lopte dodijeljeno ubacivanjem na produžetku središnje linije nasuprot zapisničkog stola ili u zadnjem polju. Sudije igrača prilikom uručivanja lopte igraču koji izvodi ubacivanje, obavijestiti koliko je još ostalo vremena od perioda 8 sekundi.

28.11 **Primjer:** A1 vodi loptu 4 sekunde u svom zadnjem polju kada se dogodi tuča. Zamjene A7 i B9 su isključene zbog ulaska u teren. Jednake kazne će se poništiti, a igrač će se nastaviti ubacivanjem igrača A2 na produžetku središnje linije naspram zapisničkog stola. A2 tada dodaje loptu A3 u zadnje polje.

Tumačenje:

Ekipe A imaće 4 sekunde za prenos lopte u svoje prednje polje.

28.12 **Primjer:** Ekipe A ima posjed lopte u svom zadnjem polju. 6 sekundi od perioda 8 sekundi je prošlo kada je dosuđena obostrana greška

- u zadnjem polju
- u prednjem polju.

Tumačenje:

- a) Igra se nastavlja ubacivanjem za ekipu A u zadnjem polju najbliže mjestu gdje se greška dogodila, sa 2 sekunde za prenos u prednje polje ekipe A.
- b) Igra se nastavlja ubacivanjem za ekipu A u prednjem polju najbliže mjestu gdje se greška dogodila.

28.13 Primjer: A1 vodi loptu 4 sekunde u svom zadnjem polju kada B1 izbacila loptu van granica terena.

Tumačenje:

Igra se nastavlja sa ubacivanjem za ekipu A i 4 sekunde za prenos lopte u prednje polje ekipe A.

28.14 Iskaz. Ako sudija zaustavi igru zbog bilo kojeg razloga koji nije povezan sa bilo kojom ekipom i ako po procjeni sudija protivnik nije stavljen u nepovoljan položaj, 8 sekundi se nastavlja brojati od trenutka kada je zaustavljeno.

28.15 Primjer: Kod 0:25 za igru u zadnjem periodu utakmice, kod rezultata 72:72, ekipa A ima kontrolu lopte. A1 vodi loptu 4 sekunde u zadnjem polju kada sudije zaustave igru zbog

- a) Sat za igru ili sat za napad ne odbrojava ili se nije pokrenuo
- b) Ubačena je boca u teren
- c) Sat za napad se slučajno resetovao.

Tumačenje:

U svim slučajevima igra se nastavlja za ekipu A ubacivanjem u zadnjem polju sa preostale 4 sekunde kod brojanja 8 sekundi. Ekipa B bi bila stavljena u podređen položaj ukoliko bi se ponovno brojalo 8 sekundi.

28.16 Iskaz. Nakon prekršaja 8 sekundi ubacivanje se utvrđuje po mjestu lopte gdje se dogodio

28.17. Primjer: Vrijeme od 8 sekundi za ekipu A istekne pa je dosuđen prekršaj

- a) ekipa A ima kontrolu lopte u zadnjem polju
- b) lopta je u vazduhu kod dodavanja A1 iz njegovog zadnjeg polja prema njegovom prednjem polju.

Tumačenje:

Ekipa B se dodjeljuje ubacivanje u njihovom prednjem polju blizu,

- a) Mjesta lopte gdje se prekršaj dogodio, osim direktno iza table koša,
- b) središnje linije.

Ian 29./50. PRAVILO 24 SEKUNDE

29/50.1 Iskaz. Kada je pokušaj šuta iz igre upućen neposredno prije isteka napada i signal se oglasi dok je lopta u vazduhu, ako lopta ne dotakne obrušnicu, napad je prekršaj ukoliko odbrambena ekipa odmah i jasno ne stekne posjed lopte. Lopta se za ubacivanje bitno ubacuje na mjestu najbližem onome na kojem je sudija zaustavio igru, osim direktno ispod table.

29/50.2 Primjer: Lopta je prilikom šuta iz igre igraćom A1 u vazduhu, kad se oglasi signal za istek napada. Lopta udara u tablu, nakon čega se kotrlja po podu gdje je dodirne B1, pa potom A2, da bi na kraju kontrolu stekao igraćom B2.

Tumačenje:

To je prekršaj isteka napada s obzirom da lopta nije dodirnula obrušnicu, a igra i ekipe B nisu odmah došli u jasan posjed lopte.

29/50.3 Primjer: Prilikom šuta iz igre igra a A1, lopta pogodi tablu, ali ne dodirne obru . U skoku loptu je dodirnuo, ali je nije kontrolisao B1, nakon ega je igra A2 ostvario posjed. U tom trenutku se oglasi znak za istek napada.

Tuma enje:

Na injen je prekršaj isteka napada. Sat za napad nastavlja odbrojavati jer lopta nije dodirнула obru , a u posjed je ponovo došao igra ekipe A.

29/50.4 Primjer: Neposredno prije isteka napada A1 šutira. Loptu je ispravno blokirao B1 nakon ega se za uje znak za istek napada. Potom B1 na ini grešku na A1.

Tuma enje:

Na injen je prekršaj isteka napada. Greška igra a B1 e se zanemariti osim ako nije tehni ka, nesportska ili diskvalifikuju a.

29/50.5 Primjer: Lopta je u vazduhu prilikom šuta iz igre igra a A1, kada se oglasi signal sata za napad. Lopta ne dodirne obru nakon ega je dosu ena držana lopta izme u igra a A2 i B2.

Tuma enje:

Na injen je prekršaj isteka napada. Ekipe B nije odmah došla u jasan posjed lopte.

29/50.6 Primjer: Igra A1 šutira. Dok je lopta u vazduhu oglasi se signal sata za napad. Lopta ne dotakne obru , pa je dotakne igra B1 koji prouzrokuje da lopta iza e van granica terena.

Tuma enje:

Na injen je prekršaj isteka napada. Ekipe B nije došla u jasan posjed lopte.

29/50.7 Iskaz. Ako se znak za istek napada oglasi u situaciji kada e, po mišljenju sudija, protivni ka ekipa do i u jasan posjed lopte, on e se zanemariti i igra e se nastaviti.

29/50.8 Primjer: Neposredno prije isteka napada, dodavanje A1 iz prednjeg polja nije uhvatio A2 (oba igra a se nalaze u svom prednjem polju) i lopta se kotrlja u zadnjem polju ekipe A. Prije nego je B1 uzeo loptu sa slobodnim putem do koša, za uje se znak za istek napada.

Tuma enje:

Ako B1 ostvari jasan posjed lopte, znak e se zanemariti i igra e se nastaviti.

29/50.9 Iskaz. Ako e ekipa, koja je i prije bila u posjedu lopte, dobiti loptu za ubacivanje prema naizmjeni nom posjedu lopte, za napad e imati samo ono vrijeme koje je preostalo u trenutku kada je dosu eno podbacivanje.

29/50.10 Primjer: Ekipe A ima posjed lopte sa 10 sekundi do kraja napada kada sudije dosude držanu loptu. Prema naizmjeni nom posjedu pravo na ubacivanje ima:

- a) Ekipe A.
- b) Ekipe B.

Tuma enje:

- a) Ekipe A e imati 10 sekundi za napad.
- b) Ekipe B e imati novo vrijeme za napad.

29/50.11 Primjer: Ekipe A ima posjed lopte sa 10 sekundi do kraja napada kada lopta iza e van grani nih linija. Sudije se ne mogu složiti da li su igra i ekipe A ili ekipe B zadnji dodirnu li loptu prije nego je izašla van terena. Ovo je situacija za podbacivanje i naizmjeni ni posjed je za:

- a) Ekipe A.
- b) Ekipe B.

Tuma enje:

- a) Ekipa A e imati 10 sekundi za napad.
- b) Ekipa B e imati novo vrijeme za napad.

29/50.12 Iskaz. Ako su sudije prekinule utakmicu zbog greške ili prekršaja (ne zbog lopte van granica terena) ekipe koja nije u posjedu lopte i posjed e u prednjem polju imati ekipa koja je prethodno bila u posjedu, ure aj za mjerenje napada e se resetovati prema sljede em:

- Ukoliko je 14 sekundi ili više ostalo do kraja napada u trenutku kada je igra zaustavljena, ure aj se ne e resetovati nego e vrijeme na njemu ostati kao u trenutku prekida.
- Ako je na ure aju 13 ili manje sekundi u trenutku kada je igra zaustavljena, ure aj za mjerenje napada e se resetovati na 14 sekundi za napad.

29/50.13 Primjer: B1 izbacilo loptu van grani nih linija u prednjem polju ekipe A. Sat za napad pokazuje još 8 sekundi do isteka napada.

Tuma enje: Nakon ubacivanja, ekipa A e imati samo 8 sekundi do isteka napada.

29/50.14 Primjer: A1 vodi loptu u svom prednjem polju kad B1 na njemu na ini faul. Ovo je druga greška ekipe B u tom periodu. Sat za napad pokazuje 3 sekunde preostale za napad.

Tuma enje: Nakon ubacivanja, ekipa A e imati 14 sekundi za napad.

29/50.15 Primjer: 4 sekunde su preostale za napad i ekipa A ima posjed lopte u svom prednjem polju kad:

- a) A4
- b) B4

se povrijedi i sudije zaustave igru.

Tuma enje: Nakon ubacivanja ekipa A e imati za napad:

- a) 4 sekunde.
- b) 14 sekundi.

29/50.16 Primjer: A1 šutira i lopta je u vazduhu kada obostranu grešku na ine A2 i B2. Za napad je ostalo još 6 sekundi. Lopta ne u e u koš. Naizmjeni ni posjed je za ekipu A.

Tuma enje: Nakon ubacivanja, ekipa A e imati samo 6 sekundi za napad.

29/50.17 Primjer: Kod 5 sekundi do isteka napada igra A1 vodi loptu kada je TG dosu ena igra u B1, a odmah potom i treneru ekipe A.

Tuma enje: Nakon poništavanja kazni iste težine, ekipa A e nakon ubacivanja lopte imati još 5 sekundi do isteka napada.

29/50.18 Primjer: Kada je ostalo:

- a) 16 sekundi
- b) 12 sekundi

do kraja napada, igra B1 namjerno loptu udari nogom ili šakom u svom zadnjem polju.

Tuma enje:

Ovo je prekršaj ekipe B. Nakon ubacivanja, ekipa A e imati:

- a) 16 sekundi
- b) 14 sekundi

do kraja napada.

29/50.19 Primjer: Prilikom ubacivanja lopte van grani nih linija igra a A1, igra B1 u svom zadnjem polju rukama pre e zamišljenu grani nu ravnu liniju i blokira dodavanje A1,
a) 19 sekundi
b) 11 sekundi
do kraja napada za ekipu A.

Tuma enje:

Ovo je prekršaj. Ekipa A e nakon ubacivanja imati:

- a) 19 sekundi
 - b) 14 sekundi
- do kraja napada.

29/50.20 Primjer: A1 vodi loptu u svom prednjem polju kada B2 na ini nesportsku grešku na njemu sa 6 sekundi do isteka napada.

Tuma enje:

Bez obzira da li su slobodna bacanja bila uspješna, nakon ubacivanja sa produžetka središnje linije naspram zapisni kog stola, ekipa A e imati novo vrijeme za napad. Isto važi kod tehni ke i diskvalifikuju e greške.

29/50.21 Iskaz. Ako je igra zaustavljena zbog, po mišljenju sudija, valjanog razloga koji nije povezan ni sa jednom od ekipa i protivnik bi bio stavljen u podre en položaj, igra e se nastaviti sa preostalim vremenom za napad u trenutku zaustavljanja.

29/50.22 Primjer: Kod 0:25 sekundi do kraja zadnjeg **perioda** igre i pri rezultatu 72:72, ekipa A ima posjed lopte. A1 vodi loptu 20 sekundi kada sudije zaustave igru zbog:

- a) Sata za igru ili sata za napad ne rade ispravno.
- b) Ba ena je boca na teren.
- c) Sat za mjerenje napada je greškom resetovan.

Tuma enje:

U sva tri slu aja, utakmica e se nastaviti sa 4 sekunde preostale za napad ekipe A. Ekipa B bi u protivnom bila dovedena u podre en položaj.

29/50.23 Primjer: Nakon šuta iz igre igra a A1, lopta se odbije od obru a i A2 do e u posjed lopte. Devet sekundi poslije, greškom se oglasi znak za istek napada. Sudije prekinu igru.

Tuma enje:

Ekipa A bi bila dovedena u podre eni položaj kada bi dosudili prekršaj isteka napada. Nakon dogovora sa delegatom, ako je prisutan, i mjeriocem vremena za napad, sudije e dati loptu za ubacivanje ekipi A sa 5 sekundi do kraja napada.

29/50.24 Primjer: 4 sekunde do isteka napada A1 šutira. Lopta ne dodirne obru nego mjerilac vremena za napada slu ajno resetuje vrijeme za napad. A2 hvata loptu i nakon nekog vremena, A3 postigne pogodak. Sudije su tek sada svjesni situacije.

Tuma enje: Sudije (nakon konsultacija sa delegatom, ako je prisutan) potvrdi e da lopta nije dodirula obru kod šuta igra a A1. Tada e odlu iti da li je lopta napustila ruku(e) igra a A3 prije nego bi se oglasio zvuk ukoliko se ne bi resetovao sat. Ako jeste, pogodak e se priznati, a ako nije, na injen je prekršaj isteka napada i pogodak A3 e se poništiti.

29/50.25 Iskaz. Ubacivanje nakon dosu ene tehni ke, nesportske ili diskvalifikuju e, **izveš e se na produžetku središnje linije naspram zapisni kog stola i sat za napad e se resetovati na novo vrijeme. To se tako e odnosi kada sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u 4 periodu ili produžetku, bez obzira na to ho e li ili ne tajm-aut biti dodijeljen ekipi u napadu.**

29/50.26 Primjer: **Kod 1:12 za igru u zadnjem periodu utakmice A4 vodi** loptu u prednjem polju sa preostalih 6 sekundi do isteka napada kada

- a) B1 na ini nesportsku grešku,
 - b) trener ekipe B dobije tehni ku grešku
- Tajm-aut je odobren bilo ekipi A ili B.

Tuma enje:

Kada su slobodna bacanja uspješno izvedena ili ne, i bilo da koji trener zatraži tajm-aut, ekipi A e se dodijeliti lopta za ubacivanje u produžetku središnje linije naspram zapisni kog stola. Ekipa A e tako e imati novih 24 sekunde za napad.

29/50.27 Iskaz. Kada je lopta ispuštena kod šuta iz igre i tada je dosu en faul od odbrane, sat za napad e se resetovati kako slijedi:

- Ako je 14 sekundi i više na satu za napad kada je igra zaustavljena, sat za napad se ne e resetovati, ali e se nastaviti sa preostalim vremenom kada je zaustavljena igra.
- Ako je 13 sekundi i manje na satu za napad kada je igra zaustavljena, sat za napad e se resetovati na 14 sekundi.

29/50.28 Primjer: Kod 10 sekundi preostalih na satu za napad A1 ispusti loptu prilikom šuta. Dok je lopta u vazduhu B2 na ini faul nad igra em A2. To je druga greška ekipe B u tom periodu. Lopta tada:

- a) U e u koš.
- b) Udari u obru ali ne u e u koš.

Tuma enje:

- a) Pogodak A1 se priznaje i lopta e se dodijeliti ekipi A najbliže mjestu gdje se dogodila greška, sa 14 sekundi za napad.
- b) Lopta e se dodijeliti ekipi A najbliže mjestu gdje se dogodila greška, sa 14 sekundi za napad.

29/50.29 Primjer: Kod 17 sekundi preostalih na satu za napad A1 ispusti loptu prilikom šuta. Dok je lopta u vazduhu B2 na ini faul nad A2. To je 2 greška ekipe B u tom periodu. Lopta tada:

- a) U e u koš.
- b) Udari u obru ali ne u e u koš.

Tuma enje:

- a) Pogodak A1 se priznaje i lopta e se dodijeliti ekipi A najbliže mjestu gdje se dogodila greška, sa 14 sekundi za napad.
- b) Lopta e se dodijeliti ekipi A najbliže mjestu gdje se dogodila pogreška, sa 17 sekundi za napad.

29/50.30 Primjer: A1 ispusti loptu prilikom šuta. Dok je lopta u vazduhu oglasi se signal sata za napad i tada B2 na inifaul nad A2. To je 2 greška ekipe B u tom periodu. Lopta tada:

- a) U e u koš.
- b) Udari u obru ali ne u e u koš.

Tuma enje:

- a) Pogodak A1 se priznaje i lopta e se dodijeliti ekipi A najbliže mjestu gdje se je dogodila greška, sa 14 sekundi za napad.
- b) Lopta e se dodijeliti ekipi A najbliže mjestu gdje se je dogodila greška, sa 14 sekundi za napad

29/50.31 Primjer: Kod 10 sekundi preostalih na satu za napad A1 ispusti loptu prilikom šuta. Dok je lopta u vazduhu B2 na ini faul nad A2. To je 5 greška ekipe B u tom periodu. Lopta tada:

- a) U e u koš.
- b) Udari u obru , ali ne u e u koš.

Tuma enje:

- a) Pogodak A1 se priznaje i A2 e se dodijeliti 2 slobodna bacanja.
- b) A2 e se dodijeliti 2 slobodna bacanja.

29/50.32 Primjer: A1 ispusti loptu prilikom šuta. Dok je lopta u vazduhu **oglasi se signal** sata za napad i tada **B2 na ini faul nad A2**. To je 5 greška ekipe B u tom periodu. Lopta tada:

- a) U e u koš.
- b) Udari u obru , ali ne u e u koš.

Tuma enje:

- a) Pogodak A1 se priznaje i A2 e se dodijeliti 2 slobodna bacanja.
- b) A2 e se dodijeliti 2 slobodna bacanja.

29/50.33 Iskaz. Nakon što je lopta dotakla obru protivni ke ekipe iz bilo kojeg razloga, sat za napad e se resetovati na 14 sekundi, ako je ekipa koja je došla u posjed lopte ista ekipa koja je imala posjed prije nego je lopta dodirnula obru .

29/50.34 Primjer: Prilikom dodavanja A1 prema A2 lopta dodirne B2 nakon ega lopta dodirne obru . A3 do e u posjed lopte.

Tuma enje: Sat za napad e se resetovati na 14 sekundi im A3 do e u posjed lopte.

29/50.35 Primjer: A1 šutira sa

- a) 4 sekunde
- b) 20 sekundi

do isteka sata za napad. Lopta dodirne obru , A2 ska e i dolazi u posjed lopte.

Tuma enje:

U oba slu aja sat za napad e se resetovati na 14 sekundi bez obzira da li je A2 došao u posjed lopte u prednjem ili zadnjem polju.

29/50.36 Primjer: A1 šutira. Lopta dodirne obru . B1 dodirne loptu nakon ega A2 do e u posjed lopte.

Tuma enje:

Sat za napad e biti resetovan na 14 sekundi im A2 do e u posjed lopte.

29/50.37 Primjer: A1 šutira. Lopta dodirne obru . B1 dodirne loptu koja ode van granica terena.

Tuma enje:

Ubacivanje za ekipu A e se izvesti najbliže gdje se prekršaj dogodio. Sat za napad e se resetovati na 14 sekundi bez obzira da li e se ubacivanje izvesti u prednjem ili zadnjem polju.

29/50.38 Primjer: Pri kraju isteka sata za napad, A1 baci loptu prema obru u kako bi resetovao sat za napad. Lopta dodirne obru . B1 dodirne loptu i ona ode van granica terena u zadnjem polju ekipe A.

Tuma enje:

Ubacivanje je za ekipu A u zadnjem polju. Sat za napad e se resetovati na 14 sekundi.

29/50.39 Primjer: A1 šutira. Lopta dodirne obru . A2 dodirne loptu i tada A3 do e u posjed lopte.

Tuma enje:

Sat za napad e se resetovati na 14 sekundi im A3 do e u posjed lopte bilo gdje na terenu.

29/50.40 Primjer: A1 šutira. Lopta dodirne obru i u skoku B2 faulira A2. To je 3 greška ekipe B u 3 periodu.

Tuma enje:

Ubacivanje za ekipu A je na najbližem mjestu gdje se greška dogodila. Sat za napad resetova se na 14 sekundi.

29/50.41 Primjer: A1 šutira. Lopta ulazi u koš i tada B2 faulira A2. To je 3 greška ekipe B u 3 periodu

Tuma enje: Ubacivanje za ekipu A najbliže mjestu gdje se greška dogodila. Sat za napad resetova se na 14 sekundi.

29/50.42 Primjer: A1 šutira. Lopta dodirne obru i u skoku je dosu ena držana lopta izme u A2 i B2. Strelica za naizmjeni ni posjed pokazuje za ekipu A.

Tuma enje: Ubacivanje za ekipu A je najbliže mjestu gdje se dogodila držana lopta. Sat za napad resetova se na 14 sekundi.

29/50.43 Primjer: A1 šutira. Lopta se zaglavi izme u obru a i table. Strelica za naizmjeni ni posjed pokazuje na ekipu A. Sat za napad pokazuje 8 sekundi.

Tuma enje: Ubacivanje za ekipu A je na eonoj liniji iza table. Sat za napad e nastaviti sa 8 sekundi.

29/50.44 Primjer: A1 dodaje loptu na alley-up A2. Loptu promaši A2 i ona dodirne obru nakon ega A3 do e u posjed lopte.

Tuma enje: Sat za napad e se resetovati na 14 sekundi im A3 do e u posjed lopte. Ako A3 dodirne loptu u svom zadnjem polju, to je prekršaj lopte vra ene u zadnje polje.

29/50.45 Primjer: Nakon odbrambenog skoka A1 želi dodati loptu A2. B1 izbije loptu iz ruku A1. Lopta pogodi obru i tada je uhvati B2.

Tuma enje: Pošto lopta nije bila u posjedu lopte iste ekipe koja je imala prethodni posjed prije nego je lopta dodirnula obru , ekipa B e imati novo vrijeme na satu za napad.

29/50.46 Iskaz. Kad god ekipa stekne posjed žive lopte bilo u prednjem bilo u zadnjem polju i 14 sekundi ili manje je ostalo na satu za igru, sat za napad e se isklju iti.

29/50.47 Primjer: Ekipa A dobila novi posjed lopte sa 12 sekundi do isteka sata za igru.

Tuma enje: Sat za napad e se isklju iti.

29/50.48 Primjer: Sa 18 sekundi na satu za igru i 3 sekunde na satu za napad igra B1 u svom zadnjem polju namjerno udari loptu nogom.

Tuma enje:

Igra e se nastaviti ubacivanjem za ekipu A u prednjem polju 18 sekundi na satu za igru i 14 sekundi na satu za napad.

29/50.49 Primjer: Sa 7 sekundi na satu za igru i 3 sekunde na satu za napad, igra B1 u svom zadnjem polju namjerno udari loptu nogom.

Tuma enje: Igra e se nastaviti ubacivanjem za ekipu A u prednjem polju 7 sekundi na satu za igru. Sat za napad e se isklju iti.

29/50.50 Primjer: Sa 23 sekunde na satu za igru ekipa A dobija novi posjed lopte. 19 sekundi na satu za igru A1 šutira. Lopta dotakne obru i A2 uspješno sko i.

Tuma enje: Sat za napad ne e se odmah pokrenuti kada ekipa A do e u prvi posjed. Me utim resetova e se na 14 sekundi im A2 do e u posjed ako je na satu za igru više od 14 sekundi.

29/50.51 Primjer: Sa 58 sekundi preostalih na satu za igru u 4 periodu, A1 je fauliran u svom zadnjem polju od B1. Ekipa A ima 19 sekundi preostalih za napad. Ovo je 3 greška ekipe B u periodu. Ekipi A je odobren tajm-aut.

Tumačenje: Igra se nastavlja sa ubacivanjem za ekipu A na liniji za ubacivanje naspram zapisničkog stola u prednjem polju ekipe sa 19 sekundi na satu za napad.

29/50.52 Primjer: Kod 58 sekundi preostalih na satu za igru u 4 periodu, A1 je fauliran u svom zadnjem polju od B1. Ekipa A ima 19 sekundi preostalih za napad. Ovo je 3 greška ekipe B u periodu. Tajm-aut je odobren ekipi B.

Tumačenje: Igra se nastavlja sa ubacivanjem za ekipu A u zadnjem polju ekipe **sa novim vremenom na satu za napad.**

29/50.53 Primjer: Sa 30 sekundi preostalih na satu za igru u 4 periodu A1 vodi loptu u svom prednjem polju. B1 mu izbjegne loptu u zadnje polje ekipe A gdje je A2 ostvario kontrolu lopte. B2 na ini grešku na A2 sa 8 sekundi preostalih na satu za napad. Ovo je 3 greška ekipe B u periodu. Ekipi A je odobren tajm-aut.

Tumačenje: Igra se nastavlja sa ubacivanjem za ekipu A na liniji za ubacivanje naspram zapisničkog stola u prednjem polju ekipe sa 14 sekundi na satu za napad.

Ian 30. LOPTA VRA ENA U ZADNJE POLJE

30.1 Iskaz. Kada je u skoku, igra zadržava isti status u odnosu na mjesto sa kojega se odrazio. Zato, kada igra skoči iz svog prednjeg polja i stekne posjed lopte u vazduhu, on je prvi igrač svoje ekipe koji je ostvario posjed lopte. Ako ga inercija vrati u zadnje polje, on je nemoćan izbjeći vraćanje u zadnje polje sa loptom. Zato kada igra u vazduhu uspostavi novi posjed lopte svoje ekipe, njegov status u odnosu na prednje/zadnje polje se utvrdi tek prema mjestu na koje je doskočio.

30.2 Primjer: A1 iz svog zadnjeg polja pokušava dodati loptu u kontri saigraču A2 u prednje polje. B1 skače iz svog prednjeg polja, u vazduhu uhvati loptu i doskočio:

- S obje noge u svoje zadnje polje.
- Tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju.
- Tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju i nakon toga vodi ili dodaje loptu u zadnje polje.

Tumačenje: Nije na inženjerski prekršaj. Kada je B1 uhvatio loptu u vazduhu i ostvario novi posjed lopte za ekipu B, njegov položaj u odnosu na prednje/zadnje polje još nije bio utvrđen sve dok s obje noge nije dodirnuo teren. U svim slučajevima B1 je ispravno ušao u svoje zadnje polje.

30.3 Primjer: Prilikom podbacivanja na početku utakmice između A1 i B1, lopta je ispravno dodirnuta kada ne skaka A2 skoči iz svog prednjeg polja ekipe A, u vazduhu uhvati loptu i doskočio:

- s obje noge u svoje zadnje polje.
- tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju.
- tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju i nakon toga vodi ili dodaje loptu u zadnje polje.

Tumačenje: Nema prekršaja. Ekipa A je stekla posjed lopte u trenutku kada je A2 uhvatio loptu u vazduhu. Nakon toga je ispravno doskočio u svoje zadnje polje.

- 30.4 Primjer:** A1 ubacuje loptu u svom prednjem polju. Dodaje loptu A2 koji se odrazi iz svog prednjeg polja, uhvati loptu u vazduhu i dosko i
- s obje noge u svoje zadnje polje.
 - tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju.
 - tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju i nakon toga vodi ili dodaje loptu u zadnje polje.

Tumačenje: Prekršaj ekipe A. A1 je ostvario posjed lopte ekipe A u prednjem polju prije nego je A2 uhvatio loptu u vazduhu i dosko i u svoje zadnje polje. U svim slučajevima A2 je nepravilno vratio loptu u zadnje polje.

- 30.5 Primjer:** A1 nagazi središnju liniju prilikom ubacivanja na početku 2 perioda i dodaje loptu A2. A2 skoči iz svog prednjeg polja, uhvati loptu dok je još u vazduhu i doskoči i
- s obje noge u svoje zadnje polje.
 - tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju.
 - tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju i nakon toga vodi ili dodaje loptu u zadnje polje.

Tumačenje: Prekršaj ekipe A. A1 je ostvario posjed lopte ekipe A. A2 skoči i iz svog prednjeg polja i hvata loptu dok je u vazduhu, ostvario je posjed lopte u prednjem polju. U svim slučajevima dok doskoči u zadnje polje sa loptom, A2 je nepravilno vratio loptu u zadnje polje.

- 30.6 Primjer:** A1 ubacuje loptu u svom zadnjem polju. Dodaje loptu igraču A2 koji se nalazi u svom prednjem polju. B1 skoči iz svog prednjeg polja, u vazduhu hvata loptu i prije nego doskoči, dodaje loptu svom igraču B2 koji se nalazi u svom zadnjem polju.

Tumačenje: Prekršaj ekipe B zbog nepravilno vraćene lopte u zadnje polje.

- 30.7 Iskaz.** Živa lopta je nepravilno vraćena u zadnje polje kada igra ekipa A koji je u potpunosti u prednjem polju, uzrokuje da lopta dodirne zadnje polje, nakon čega igra ekipa A prvi dodirne loptu koji je ili u prednjem ili zadnjem polju. To je pravilno ako igra ekipa A u zadnjem polju uzrokuje da lopta dodirne prednje polje, nakon čega igra ekipa A prvi dodirne loptu koji je ili u prednjem ili u zadnjem polju.

- 30.8 Primjer:** Igrač A1 u potpunosti stoji sa obje noge u prednjem polju blizu središnje linije kada A1 dodaje loptu od poda do A2 koji takođe stoji sa obje noge u prednjem polju. Prilikom dodavanja lopta udari u zadnje polje prije nego je A2 uhvati.

Tumačenje: Prekršaj nepravilno vraćene lopte u zadnje polje.

- 30.9 Primjer:** Igrač A1 stoji sa obje noge u zadnjem polju blizu središnje linije kada A1 dodaje loptu od poda A2 koji takođe stoji sa obje noge u zadnjem polju. Prilikom dodavanja lopta udari u prednje polje prije nego je A2 uhvati.

Tumačenje: Pravilna igra. Nema prekršaja vraćene lopte u zadnje polje obzirom da ni jedan igrač ekipe A nije u prednjem polju. Međutim, lopta je dotakla prednje polje i brojanje 8 sekundi prestaje u trenutku kada je dotakla prednje polje. Novih 8 sekundi počinje se brojavati od momenta A2 dodirne loptu.

- 30.10 Primjer:** Igrač A1 iz svojeg zadnjeg polja dodaje loptu prema prednjem polju. Lopta dodirne sudiju koji stoji u terenu tako da mu je jedna noga u prednjem, a druga u zadnjem polju, te je nakon toga dodirne A2 koji je u svom zadnjem polju.

Tumačenje: Pravilna igra. Nije prekršaj nepravilno vraćene lopte u zadnje polje jer ni jedan igrač ekipe A nije bio u prednjem polju sa loptom. No, lopta je dodirнула prednje polje i brojanje 8 sekundi prestaje u trenutku kada je lopta dodirнула sudiju. Novih 8 sekundi počinje se brojati od momenta A2 dodirne loptu.

30.11 Primjer: Ekipe A i B1 su u posjedu lopte u svom prednjem polju kada je lopta istovremeno dodirnuo A1 i B1, te potom ode u zadnje polje ekipe A, gdje je loptu prvi dodirnuo A2.

Tumačenje: Ekipe A i B1 su nepravilno vratile loptu u svoje zadnje polje.

30.12 Primjer: Kod ubacivanja na produžetku središnje linije nakon nesportske greške A1 dodaje loptu A2. A2 skoči i preko središnje linije, uhvati loptu sa lijevom nogom u svojem prednjem polju i sa desnom nogom još u vazduhu. Tada spusti svoju desnu nogu u svoje zadnje polje.

Tumačenje: Pravilna igra. Tek nakon dodirivanja prednjeg polja sa obje noge A2 uspostavlja posjed lopte u svojem prednjem polju.

30.13 Primjer: Kod ubacivanja u svojem prednjem polju A1 dodaje loptu A2. A2 skoči i preko središnje linije, uhvati loptu sa lijevom nogom u svojem prednjem polju i sa desnom nogom još u vazduhu. Tada spusti svoju desnu nogu u svoje zadnje polje.

Tumačenje: A2 je nepravilno vratio loptu u svoje zadnje polje, jer je izveo A1 ubacivanja A1 ve imao posjed lopte u prednjem polju ekipe A.

Ian 31. SPRE AVANJE POGOTKA I OMETANJE

31.1 Iskaz. Kada je lopta iznad obru a za vrijeme šuta iz igre ili slobodnog bacanja, to je prekršaj ometanja ako igra provu e ruku kroz obru i dodirne loptu.

31.2 Primjer: Prilikom zadnjeg ili jedinog slobodnog bacanja igra a A1
a) Prije nego lopta dodirne obru .
b) Nakon što lopta dodirne obru , ali još uvijek može u i u koš,
B1 provu e ruku kroz obru i dodirne loptu.

Tumačenje: B1 je na inio prekršaj i:

- a) 1 poen e se upisati ekipi A i TG e se dosuditi igra u B1.
- b) 1 poen e se upisati ekipi A i TG se ne e dosuditi igra u B1.

31.3 Iskaz. Ako je lopta iznad obru a prilikom dodavanja ili nakon što se odbila od obru a, prekršajem ometanja e se smatrati ako igra provu e ruku kroz obru i dodirne loptu.

31.4 Primjer: Lopta je iznad obru a prilikom dodavanja iz igre igra a A1 kada B1 provu e ruku kroz obru i dodirne loptu.

Tumačenje: Prekršaj ometanja od igra a B1. Ekipi A e se dodijeliti 2 ili 3 poena.

31.5 Iskaz. Prilikom zadnjeg ili jedinog slobodnog bacanja, nakon što lopta dodirne obru , pokušaj slobodnog bacanja mijenja svoj status i postaje pokušaj za 2 poena ukoliko loptu ispravno dodirne bilo koji igra prije nego ona u e u koš.

31.6 Primjer: Lopta je prilikom zadnjeg ili jedinog slobodnog bacanja igra a A1 dodirnuo obru , kada ju je dodirnuo B1 nastoje i je izbaciti iz koša. Lopta je ušla u koš.

Tumačenje:

Kako je lopta ispravno dodirnuo, pokušaj za 1 poen je promijenio status u pokušaj za 2 poena. 2 poena e se upisati ekipi A.

31.7 Iskaz. Ako, prilikom šuta iz igre, loptu u njenoj uzlaznoj putanji ispravno dodirne neki igra , i dalje vrijede sva ograni enja vezana za spre avanja pogotka i ometanja.

- 31.8 Primjer:** Prilikom šuta iz igre igra a A1, loptu u uzlaznoj putanji dodirne A2 ili B2. Nakon toga u silaznoj putanji ka košu, loptu dodirne:
a) A3.
b) B3.

Tumačenje:

Dodir igra a B2 (ili A2) je ispravan i ne mijenja status lopte. Dodirivanje lopte u silaznoj putanji je prekršaj i:

- a) Loptu e za ubacivanje dobiti ekipa B u produžetku linije slobodnog bacanja.
b) 2 ili 3 poena e se upisati ekipi A.

- 31.9 Iskaz.** Smatra e se prekršajem ukoliko igra prouzrokuje vibriranje obru a ili table tako da, po procjeni sudija, sprije i loptu da u e u koš ili omogu i njen ulazak u koš.

- 31.10 Primjer:** A1 šutira za 3 poena neposredno prije isteka vremena za igru. Dok je lopta u vazduhu, oglasi se signal za kraj utakmice. Nakon signala, B1 izazove vibriranje table ili obru a i po procjeni sudija, sprije i loptu da u e u koš.

Tumačenje:

Iako je signal ozna io kraj utakmice, lopta ostaje živa, te je na njen prekršaj ometanja. 3 poena e biti upisana ekipi A.

- 31.11 Iskaz.** Nepravilnom igrom na loptu e se smatrati akcija kada odbrambeni ili igra u napad, za vrijeme šuta na koš, dodirne tablu ili obru , dok je lopta u kontaktu s obru em i postoji mogućnost da u e u koš.

- 31.12 Primjer:** Nakon šuta iz igre igra a A1, lopta se odbila od obru a i ponovo pala na obru . Još uvijek je u dodiru s obru em kada B1 dodirne tablu ili obru .

Tumačenje:

Prekršaj igra a B1. Ograni enja vezana za ometanje se primjenjuju sve dok postoji mogućnost da lopta u e u koš.

- 31.13 Iskaz.** Kad god postoje kontradiktorne odluke sudija ili se povreda pravila dogode u otprilike isto vrijeme i jedna od kazni je poništiti postignuti koš, ta kazna e vrijediti i pogotci se ne e dodijeliti.

- 31.14 Primjer:** Šut iz polja A1 je u silaznoj putanji i potpuno iznad visine obru a kada ga istovremeno dodirnu A2 i B2. Lopta tada

- a) u e u koš
b) ne u e u koš.

Tumačenje:

U oba slu aja poeni se ne e priznati. Ovo je situacija za podbacivanje.

Ian 33. DODIR: OPŠTI PRINCIPI

33.10 Polje polukruga u kome nema probijanja

- 33.1 Iskaz.** Svrha polukruga u kome nema probijanja je da ne nagradi odbrambene igra e koji se postavljaju ispod svog koša kako bi iznudili grešku u napadu od igra a koji s loptom prodire ka košu.

Da bi se primijenilo pravilo polukruga:

- a) Odbrambeni igra mora imati jednu nogu ili obje noge u kontaktu sa polukrugom (vidi dijagram 1.). Linija polukruga dio je polja polukruga.
b) Napada mora prodirati ka košu preko polukruga i pokušati posti i pogodak ili dodati loptu dok je u vazduhu

Pravilo polukruga se ne e primjenjivati i kontakti e se procjenjivati prema uobi ajenim pravilima npr. princip cilindra, princip probijanja/blokiranja:

- a) Za sve situacije izvan polukruga kao i za situacije koje nastanu izme u polukruga i eone linije.
- b) Za sve situacije skoka kada, nakon što se lopta odbila od obru a prilikom šuta, do e do kontakta.
- c) Za sve nedozvoljene dodire šakama, rukama, nogama ili tijelom bilo napada a ili odbrambenog igra a.

33.2 Primjer: A1 zapo inje skok-šut izvan polukruga i udara u igra a B1 koji je u kontaktu sa polukrugom.

Tuma enje:

Ispravna akcija igra a A1. Primijeni e se pravilo polukruga.

33.3 Primjer: A1 vodi loptu duž eone crte i stigavši u prostor iza table ska e dijagonalno ili unazad i udara u igra a B1 koji je u ispravnom odbrambenom stavu unutar polukruga.

Tuma enje:

Dosudi e se probijanje igra u A1. Ne e se primijeniti pravilo polukruga s obzirom da A1 naska e u prostor polukruga iz smjera eone linije direktno iza table.

33.4 Primjer: Lopta se odbila od obru a prilikom šuta iz igre igra a A1. A2 ska e, hvata loptu u vazduhu i udara u ispravno postavljenog igra a B1 koji se nalazi u kontaktu sa polukrugom.

Tuma enje:

Dosudi e se probijanje igra u A2. Ne e se primijeniti pravilo polukruga.

33.5 Primjer: A1 vodi loptu ka košu i u momentu je šuta. Umjesto da uputi loptu ka košu, A1 doda loptu saigra u A2, koji dotr ava odmah iza njega, te nakon toga udara u odbrambenog igra a B1 koji je u ispravnom odbrambenom položaju unutar polukruga. Za to vrijeme A2 sa loptom prodire ka košu kako bi postigao pogodak.

Tuma enje:

Dosudi e se probijanje igra u A2. Ne e se promijeniti pravilo polukruga jer je A1 tijelom oslobodio put do koša za A2.

33.6 Primjer: A1 vodi loptu ka košu i u momentu je šuta. Umjesto da uputi loptu ka košu, A1 doda loptu saigra u A2, koji se nalazi u uglu terena za igru, te nakon toga udara u odbrambenog igra a B1 koji je u kontaktu sa polukrugom.

Tuma enje:

Ispravna akcija A1. Primijeni e se pravilo polukruga.



Dijagram 1. Položaj igra a unutar/izvan polukruga

Ian 35. OBOSTRANA GREŠKA

35.1 **Iskaz.** Uvijek kada sudije na terenu u približno isto vrijeme donesu različite odluke ili povrede pravila, vezane za prekršaj pravila i jedna od odluka uključuje poništavanje postignutog pogotka, konačna odluka uključivati poništenje postignutog pogotka.

35.2 **Primjer:** Dok je **A1** u momentu šuta, dolazi do dodira između šutera A1 i odbrambenog igrača B1. Lopta ulazi u koš. Vodeći sudija dosudi probijanje igrara u A1 i poništi pogodak. Prateći sudija dosudi odbrambenu grešku za B1 i prizna pogodak.

Tumačenje: Sudije su se složili da je ovo obostrana greška i pogodak se neće priznati. Igra će biti nastavljena ubacivanjem za ekipu A u visini produžetka linije slobodnog bacanja.

Ekipa A će za napad imati vrijeme preostalo u trenutku kada je igra zaustavljena.

35.3 **Iskaz.** Sljedeći uslovi su potrebni kako bi se 2 greške smatrale obostranom greškom:

- Obje greške su greške igrača.
- Obje greške uključuju fizički kontakt.
- Obje greške su između dva protivnika fauliraju i jedan drugoga.
- Obje greške su se dogodile u približno isto vrijeme.

35.4 **Primjer:**

- U borbi za poziciju** A1 i B1 međusobno se guraju.
- Na skoku A1 i B1 se međusobno guraju
- U otkivanju dodavanja od A2**, A1 i B1 se međusobno guraju.

Tumačenje: Obostrana greška će se dosuditi u svatru slučaja. Kod ubacivanja ekipa A će za napad imati vrijeme preostalo u trenutku kada se obostrana greška dogodila.

35.5 **Primjer:** Nakon skoka A1 verbalno vrijeđa B1 koji reaguje udaranjem šakom A1.

Tumačenje: Ovo nije obostrana greška. Greška A1 je tehnička, a B1 diskvalifikujuća. Igra će se nastaviti sa 1 slobodnim bacanjem ekipe B, nakon čega slijede 2 slobodna bacanja za A1 i posjed lopte za ekipu A.

35.6 **Primjer:** Kako bi dobio slobodnu poziciju B1 gura A1, dosuđena je kao lična greška. A1 u približno isto vrijeme udara B1 sa laktom, dosuđena je kao nesportska greška.

Tumačenje: Ovo je obostrana greška. Kako je ekipa A imala posjed lopte u trenutku kada se dogodila obostrana greška, igra će se nastaviti sa ubacivanjem za ekipu A najbližem mjestu gdje su se greške dogodile. **Ekipa A će imati preostalo vrijeme za napad u trenutku kada se desila obostrana greška.**

35.7 **Primjer:** A1 i B1 se međusobno guraju i dosuđene su im lične greške. To je 2 greška ekipe A i 5 greška ekipe B u tom periodu.

Tumačenje: Ovo je obostrana greška. Slobodna bacanja se neće dodijeliti. Ekipa A će za napad imati vrijeme preostalo u trenutku kada se dogodila obostrana greška.

Ian 36. TEHNI KA GREŠKA

36.1 **Iskaz.** Kada se igra upozori zbog radnje ili ponašanja ije ponavljanje može dovesti do dosu ivanja TG, trener te ekipe tako e mora biti obaviješten o upozorenju i ono e važi za sve lanove te ekipe, u svim sli nim situacijama do kraja utakmice. Sudije e upozoriti igra e i trenera samo kada lopta postane mrtva i sat za igru je zaustavljen.

36.2 **Primjer:** Ian ekipe A je upozoren zbog:
a) Ometanja slobodnog bacanja.
b) Ponašanja.
c) Bilo koje druge aktivnosti koja, ako se ponavlja, može dovesti do TG.

Tuma enje:

Trener ekipe A tako e mora biti obaviješten o upozorenju i ono e važi za sve lanove ekipe A, u svim sli nim situacijama do kraja utakmice.

36.3 **Iskaz.** Ako su sudije dosudile TG, za vrijeme intervala igre, lanu ekipe koji ima pravo nastupa i upisan je kao igra -trener, TG e se ra unati kao greška igra a i ra una e se u greške ekipe u narednom periodu igre.

36.4 **Primjer:** Igra u-treneru A1 je dosu ena tehni ka greška za:
a) Vješanje za obru za vrijeme zagrijavanja izme u poluvremena
b) Nesportskog ponašanja za vrijeme igre.

Tuma enje:

U obje situacije, TG e se upisati A1 kao igra u ekipe A. Greška e se ra unati kao jedna od dozvoljenih 5 grešaka igra a A1 i broja e se u greške ekipe u narednom periodu.

36.5 **Iskaz.** Kada je igra u momentu šuta, protivnik ga ne smije dekoncentrisati mahanjem rukama ispred o iju, vikanjem, lupanjem nogama ili pljeskanjem. Ukoliko time nije ostvarena prednost, sudije e samo upozoriti odbrambenog igra a, a ukoliko su takve radnje dovele napada a u podre en položaj, TG može biti dosu ena.

36.6 **Primjer:** A1 je u momentu šuta na koš kada B1, u namjeri da omete protivnika glasno vi e ili lupa nogama o pod. Pokušaj A1 je:
a) Uspješa.
b) Neuspješa.

Tuma enje:

a) B1 e se upozoriti, a trener ekipe e biti obaviješten o tome. Ukoliko je ekipa B ve bila upozorena za sli no ponašanje, B1 e se dosuditi tehni ka greška.
b) TG e se dosuditi igra u B1.

36.7 **Iskaz.** Ako sudije otkriju da više od 5 igra a iste ekipe igraju istovremeno u igri na terenu, greška se mora ispraviti im je to mogu e a da se protivni ka ekipa ne dovede u podre en položaj.

Pod pretpostavkom da sudije i pomo ne sudije rade ispravno svoj posao, jedan igra mora da je ušao ili izašao neispravno. Stoga sudije moraju narediti jednom igra u da odmah iza e sa terena za igru i dosuditi tehni ku grešku protiv trenera te ekipe, upisana kao „B“.

36.8 **Primjer:** Dok se utakmica igra otkriveno je da ekipa A ima više od 5 igra a na terenu.
a) Dok je otkriveno, ekipa B (sa 5 igra a) je u posjedu lopte.
b) Dok je otkriveno, ekipa A (sa više od 5 igra a) je u posjedu lopte.

Tuma enje:

a) Igra e se odmah zaustaviti osim ako se ekipa B ne dovede u podre en položaj.
b) Igra e se odmah zaustaviti.

U oba slu aja igra koji je neispravno ušao (ili ostao) u igri mora iza i iz igre i tehni ka greška e se dosuditi treneru ekipe A, i upisati kao „B“.

36.9 **Iskaz.** Nakon što se otkrilo da ekipa igra sa više od 5 igrača, tako e je otkriveno da su poeni koji su postignuti i greške koje su na injene od igrača te ekipe koji je nedozvoljeno igrao. Svi ti poeni e se priznati i sve greške u injene od tog igrača e se priznati kao greške igrača.

36.10 **Primjer:** Sudije su otkrile da je igrač A2 6 igrač ekipe na terenu i prekinuli su igru nakon:
a) A2 na ini grešku u napadu.
b) A2 postigne pogodak.
c) B2 je faulirao A2 tokom njegovog neuspješnog šuta iz igre.

Tuma enje:

- Greška A2 je greška igrača.
- Pogodak A2 e se priznati.
- Bilo koji igrač ekipe A na terenu, kojeg odredi trener, u trenutku kada se greška dogodila e izvoditi slobodna bacanja.

36.11 **Iskaz.** Ako igrač u e u igru nakon što je na inio 5 li njih grešaka, a obaviješten je da zbog toga više nema pravo nastupa na toj utakmici, nedozvoljeni ulazak e se kazniti odmah nakon otkrivanja s tim da se protivni ka ekipa ne dovede u podre en položaj.

36.12 **Primjer:** Nakon što je na inio 5 li nu grešku, sudije su obavijestili igrača B1 da više nema pravo ulaska u igru. Nakon što je, kasnije u utakmici, B1 ponovo ušao u igru, to je otkriveno prije:
a) nego je lopta postala živa za nastavak igre.
Ili nakon:
b) što je lopta postala živa i u posjedu je ekipe A.
c) što je lopta postala živa i u posjedu je ekipe B.
d) što je lopta ponovo postala mrtva poslije ponovnog ulaska B1 u igru.

Tuma enje:

- B1 e biti udaljen iz igre odmah.
- Igra e se odmah zaustaviti osim ako bi se time ekipa A stavila u podre en položaj. B1 e biti udaljen iz igre i TG e se dosuditi treneru ekipe B i upisati kao „B“.
- i d) Igra e se odmah zaustaviti. B1 e biti udaljen iz igre.
U svim slu ajevima TG e se dosuditi treneru ekipe B i upisati kao „B“.

36.13 **Iskaz.** Nakon što je obaviješten da zbog 5 li ne greške više nema pravo igrati, igrač u e u igru i postigne pogodak, na ini grešku ili je na njemu na injena greška, prije nego je nedozvoljeni ulazak otkriven, pogodak e se priznati, a greške e se računati kao greške igrača.

36.14 **Primjer:** Nakon što je na inio 5 li nu grešku i obaviješten je da više nema pravo nastupa, B1 ponovo u e u igru. Nedozvoljeni ulazak je otkriven nakon što:
a) B1 postigne pogodak.
b) B1 na ini li nu grešku.
c) A1 na ini li nu grešku na B1 (peta greška ekipe A u tom periodu).

Tuma enje:

- Pogodak e se priznati.
- Greška igrača B1 e se računati kao greška igrača.
- 2 slobodna bacanja e izvesti zamjenik za B1.
Nakon što su završene sve aktivnosti, dosudi e se TG treneru ekipe B (upisa e se kao „B“).

36.15 **Iskaz.** Ako, nakon što je na inio 5 li nu grešku, a sudije ga nisu obavijestili da više nema pravo nastupa, igra ostane u igri ili ponovo u e u igru, taj e se igra udaljiti iz igre odmah nakon što je greška otkrivena ako se time protivni ka ekipa ne stavlja u podre en položaj. Za nedozvoljeno djelovanje u igri ne e biti kazne. Ako igra postigne pogodak, na ini grešku ili na njemu bude na injena greška, pogodak e se priznati, a na injene greške ra unati kao greške igra a.

36.16 **Primjer:** A6 zatraži zamjenu za A1. Nakon toga je igra zaustavljena zbog greške igra a A1 i A6 u e u igru. Sudije propuste obavijestiti igra a da mu je to 5 li na greška. Kasnije A1 ponovo u e u igru. Nedozvoljeni ulazak je otkriven nakon:

- Što je sat za igru pokrenut i A1 je na terenu kao igra .
- Što A1 postigne pogodak iz igre.
- Što A1 na ini grešku na B1.
- B1 na ini grešku na A1 u trenutku neuspješnog šuta.

Tuma enje:

Ne e biti kazne za nedozvoljeni ulazak igra a A1.

- Utakmica e biti odmah zaustavljena, osim ako se ekipa B ne stavi u podre en položaj. A1 e odmah biti udaljen iz igre i zamijenjen.
- Postignuti pogodak e se priznati.
- Na injena greška igra a A1 je greška igra a i odgovaraju e e se kazniti. Upisa e se u zapisnik u polje nakon pete greške.
- Greška B1. Zamjeniku A1 se dodjeljuju 2 ili 3 slobodna bacanja.

36.17 **Primjer:** 10 minuta prije po etka utakmice sudije dosude TG igra u A1. Prije po etka utakmice, trener ekipe B odre uje B1 da izvede 1 slobodno bacanje. Me utim B1 nije lan po etne petorke.

Tuma enje:

Jedan od lanova po etne petorke ekipe B mora izvesti slobodno bacanje. Zamjena ne može biti dozvoljena prije nego što igra po ne.

36.18 **Iskaz.** Kada se igra baci na pod, pretvaraju i se da je nad njim na injena greška, sa namjerom da iznudi nezasluženu grešku protivnika ili da isprovocira nespportsku atmosferu iz publike naspram sudija, takvo e se ponašanje smatrati nespportskim.

36.19 **Primjer:** A1 prodire sa loptom prema košu kada se B1 baci unazad na parket iako nije postojao dodir izme u tih igra a ili je dodir bio zanemariv i nedovoljan za takvu teatralnu reakciju. Sudije su ve ranije upozorili ekipu B za sli nu situaciju.

Tuma enje:

Takvo ponašanje je evidentno nespportsko i ometa tok utakmice. TG e biti dosu ena igra u B1.

36.20 **Iskaz.** Pretjeranim zamahivanjem laktovima mogu nastati ozbiljne povrede, posebno u situacijama skoka te uvanja igra a na bliskoj udaljenosti. Ako takva radnja prouzrokuje dodir, može se dosuditi li na pogreška. Ako dodir nije postojao, može se dosuditi TG.

36.21 **Primjer:** A1 do e u posjed lopte na skoku za loptom i dosko i na parket. Odmah mu pri e B1 i uva ga na maloj udaljenosti. Bez dodira, A1 zamahne laktovima u namjeri da zaplaši igra a B1 ili da obezbijedi više prostora za okretanje, dodavanje ili vo enje.

Tuma enje:

Akcija igra a A1 nije u duhu Pravila igre. TG može biti dosu ena za ovu akciju.

36.22 **Iskaz.** Igra e biti isklju en ako su mu dosu ene 2 tehni ke greške.

- 36.23 Primjer:** A1 dobije prvu tehničku grešku tokom prvog poluvremena zbog vješanja za obranu.
Druga tehnička greška mu je dosuđena tokom drugog poluvremena zbog nesportskog ponašanja.

Tumačenje:

A1 će se automatski isključiti i ostatak utakmice mora se provesti u svlačionici svoje ekipe, ako tako odluči, može napustiti dvoranu. Kazna za drugu tehničku grešku se ne izvodi a dodatne kazne za diskvalifikaciju ne se izvode. Zapisnikar mora obavijestiti sudije kada igra dobije 2 tehničke greške i treba biti isključen.

Ian 37. NESPORTSKA GREŠKA

- 37.1 Iskaz.** Kada sat za igru pokazuje 2:00 minuta ili manje u 4 periodu utakmice ili produžetka, i lopta je van graničnih linija za ubacivanje još uvijek u rukama sudija ili izvođača. Ako u tom trenutku odbrambeni igra na terenu za igru uzrokuje dodir sa napadačem i dosuđuje se greška, to je nesportska greška.

- 37.2 Primjer:** Kod 0:53 na satu za igru u posljednjem periodu utakmice, A1 ima loptu u rukama ili na raspolaganju za ubacivanje van graničnih linija, kada B2 naigra grešku na A2.

Tumačenje: S obzirom da B2 oigledno ne igra na loptu i njegova je ekipa ostvarila prednost time što je igra zaustavljena, a sat za igru još nije radio, nesportska greška se mora dosuditi bez prethodnog upozorenja.

- 37.3 Primjer:** Kod 0:53 na satu za igru u posljednjem periodu utakmice, A1 ima loptu u rukama ili na raspolaganju za ubacivanje van graničnih linija, kada A2 odgurne odbrambenog igrača B2 i dosuđuje mu se greška.

Tumačenje:

Ovom greškom, A2 nije stekao prednost. Osim u slučaju da je greška pregruba, dosuđuje se li na grešku. Loptu će dobiti ekipa B za ubacivanje sa mjesta najbližeg mjestu na kojem je greška napravljena.

- 37.4 Iskaz.** Kada sat za igru pokazuje 2 minuta ili manje u četvrtom periodu ili u svakom produžetku, i nakon što lopta napusti ruke igrača koji izvodi ubacivanje, odbrambeni igra naigra grešku na igraču koji je upravo primio ili se sprema primiti loptu u namjeri da što prije zaustavi sat za igru. Takva se greška odmah suditi kao li na grešku osim u slučaju grubog kontakta kada se dosuđuje nesportska ili diskvalifikujuća greška. U ovoj situaciji se ne primjenjivati princip prednost/nepovoljan položaj.

- 37.5 Primjer:** Kod 1:02 na satu za igru u posljednjem periodu utakmice i rezultata A83 : B80, lopta napusti ruke izvođača A1 prilikom ubacivanja, kada B2 odgurne A2 koji se upravo sprema primiti loptu. Sudije dosuđuju grešku igraču u B2.

Tumačenje:

Li na grešku se dosuđuje odmah igraču u B2 osim ako se sudije ne odluče za nesportsku ili diskvalifikujuću grešku zbog grubosti.

- 37.6 Primjer:** Kod 1:02 na satu za igru u posljednjem periodu utakmice i rezultata A83 : B80, lopta napusti ruke izvođača A1, kada A2 odgurne odbrambenog igrača B2. Sudije dosuđuju grešku igraču u A2.

Tuma enje:

Ovom greškom, ekipa A nije stekla nikakvu prednost. Dosudi se li na greška igra u A2, osim u slučaju da je greška pregruba. Loptu će dobiti ekipa B za ubacivanje sa mjesta najbližeg mjestu na kojem je greška napravljena.

- 37.7 Primjer:** Kod 1:02 na satu za igru u posljednjem **periodu** utakmice i rezultata A83 : B80, lopta napusti ruke izvođača A1, kada na suprotnom kraju terena, B2 odgurne A2. Sudije dosude grešku igra u B2.

Tuma enje:

S obzirom da B2 oigledno ne igra na loptu i njegova je ekipa ostvarila prednost time što je igra zaustavljena, a sat za igru još nije radio, nesportska greška se mora dosuditi bez prethodnog upozorenja.

Ian 38. DISKVALIFIKUJU A GREŠKA

- 38.1 Iskaz.** Kada se osoba isključi i ona više nije član ekipe niti osoblje na klupi ekipe. Stoga više ne može biti kažnjen za dodatno nesportsko ponašanje.

- 38.2 Primjer:** A1 je isključen zbog oiglednog nesportskog ponašanja. Napušta teren verbalno vrijeđajući i sudije.

Tuma enje:

A1 je verbalno isključen i ne može se više kazniti. Sudije ili delegat, ako je prisutan, će poslati izvještaj opisujući incident organizacionom tijelu takmičenja.

- 38.3 Iskaz.** Kada je igra isključen zbog oigledno bez kontakta nesportske akcije kazna će biti ista kao i da je isključen zbog kontakta.

- 38.4 Primjer:** Koraci su dosuđeni igra u A1. Frustriran, verbalno vrijeđajući sudiju pa je isključen.

Tuma enje:

Kazna su 2 slobodna bacanja i posjed lopte za ekipu B.

- 38.5 Iskaz.** Kada je zamjena, igra koji je izašao zbog 5 ličnih greški ili pratioč ekipe isključen i treneru je dosuđena tehnička greška, upisana kao „B“, kazniće se isto kao i bilo koja druga tehnička greška.

- 38.6 Primjer:** A1 je dosuđena 5 ličnih greška. Frustriran, verbalno vrijeđajući sudiju pa je isključen.

Tuma enje:

Greška će se upisati treneru ekipe A kao „B“. Kazna je 1 slobodno bacanje i posjed lopte za ekipu B.

Ianak 39. TU A

- 39.1 Iskaz.** Ako ekipa ima loptu za ubacivanje van graničnih linija jer je, u trenutku kada je izbila tuča ili je postojala opasnost od tuče, imala posjed lopte, za napad će imati samo vrijeme preostalo u trenutku kada je igra zaustavljena.

- 39.2 Primjer:** Ekipa A ima posjed lopte 20 sekundi kada sudije zaustave igru zbog mećurinskog koškanja igrača koje može dovesti do tuče. Sudije diskvalifikuju članove obje ekipe zbog napuštanja prostora oko klupe.

Tumačenje:

Ekipa A, koja je imala posjed u trenutku kad je igra zaustavljena, e dobiti loptu za ubacivanje u produžetku središnje linije, naspram zapisni kog stola, sa samo 4 sekunde preostale za napad.

Ian 42. POSEBNI SLU AJEVI

42.1 **Iskaz.** U posebnim situacijama, sa nekoliko kazni koje se moraju izvesti za vrijeme istog perioda u kojem sat za igru nije radio, sudije moraju posebnu pažnju obratiti na injenicu koji su prekršaji i koje su greške napravljene, kako bi mogli utvrditi koje se kazne trebaju izvesti, a koje e biti me usobno poništene.

42.2 **Primjer:** A1 izvodi skok-šut i dok je lopta u vazduhu za uje se signal za istek napada. Nakon signala, dok je A1 još u vazduhu, B1 na ini nad njim nesportsku grešku i:
a) Lopta ne dodirne obru .
b) Lopta dodirne obru , ali ne u e u koš.
c) Lopta u e u koš.

Tumačenje:

U sva tri slu aja ne možemo zanemariti nesportsku grešku.

a) A1 je fauliran u momentu šuta. Prekršaj isteka napada e se zanemariti budu i da je nastao nakon nesportske greške. 2 odnosno 3 slobodna bacanja e izvesti A1, nakon ega e loptu za ubacivanje sa središnje linije naspram zapisni kog stola dobiti ekipa A.

b) Prekršaj isteka napada se nije dogodio. 2 odnosno 3 slobodna bacanja e izvesti A1, nakon ega e loptu za ubacivanje sa središnje linije naspram zapisni kog stola dobiti ekipa A.

c) 2 odnosno 3 poena e se upisati ekipi i A1 e izvesti 1 slobodno bacanje, nakon ega e loptu za ubacivanje sa središnje linije naspram zapisni kog stola dobiti ekipa A.

42.3 **Primjer:** A1 je u momentu šuta kada ga faulira igra B2. Nakon toga, dok je A1 još u momentu šuta nad njim li nu grešku na ini i B1.

Tumačenje:

Greška igra a B1 e se zanemariti ukoliko nije nesportska ili diskvalifikuju a.

42.4 **Primjer:** B1 na ini nesportsku grešku na A1. Nakon ega su tehni ke greške dobili treneri ekipe A i B.

Tumačenje:

Samo iste greške e se poništiti kako su se redom dogodile. Tako e se tehni ke trenera poništiti. Igra e se nastaviti sa 2 slobodna bacanja za A1 i posjedom lopte za ekipu A.

42.5 **Primjer:** B1 na ini nesportsku grešku na A1 prilikom uspješnog pogotka. A1 tada dobije tehni ku grešku.

Tumačenje:

Pogodak A1 se priznaje. Kazna za nesportsku i tehni ku grešku (1 slobodno bacanje za obje ekipe) e se poništiti i igra e se nastaviti za ubacivanje na bilo kojem mjestu eone linije kao nakon svakog uspješnog pogotka iz igre.

42.6 **Primjer:** Kako bi dobio slobodnu poziciju B1 gura A1, dosu eno kao li na greška. Ovo je 3 greška ekipe B. Kasnije (ne otprilike u isto vrijeme) A1 udara B1 sa laktom, dosu eno kao nesportska greška.

Tumačenje:

Ovo nije obostrana greška jer se greške B1 i A1 nisu dogodile u isto vrijeme. Igra e se nastaviti sa 2 slobodna bacanja za B1 i posjedom lopte za ekipu B.

42.7 **Iskaz.** Ako je na injena obostrana greška za vrijeme slobodnog bacanja ili su greške sa jednakim kaznama na injene za vrijeme slobodnog bacanja, greške e se upisati ali se kazne ne e izvoditi.

42.8 **Primjer:** Igra u A1 dodijeljena su 2 slobodna bacanja. Nakon prvog slobodnog bacanja:
a) Igra i A2 i B2 na ine obostranu grešku.
b) Igra i A2 i B2 dobiju tehni ku grešku.

Tuma enje:

Greške e biti upisane igra ima A2 i B2, nakon ega e A1 izvesti drugo slobodno bacanje i igra e se nastaviti shodno rezultatu zadnjeg slobodnog bacanja.

42.9 **Primjer:** Igra u A1 dodijeljena su 2 slobodna bacanja. Oba bacanja su uspješno izvedena. Prije nego lopta postane živa, nakon posljednjeg slobodnog bacanja:
a) Igra i A2 i B2 na ine obostranu grešku.
b) Igra i A2 i B2 dobiju tehni ku grešku.

Tuma enje:

U oba slu aja, greške e se upisati igra ima, a igra e se nastaviti ubacivanjem sa eone linije poslije uspješnog zadnjeg ili jedinog slobodnog bacanja.

42.10 **Iskaz.** U slu aju obostrane greške i nakon poništavanja kazni jednake težine, ako nije ostala za sprovo enje nijedna kazna, utakmica se nastavlja ubacivanjem izvan grani nih linija za ekipu koja je imala posjed ili pravo na posjed kada se dogodila obostrana greška. U slu aju kada ni jedna od ekipa nema posjed lopte, ili joj je dodijeljeno pravo na posjed prije prve greške, ovo je situacija za podbacivanje. Igra e se nastaviti naizmjeni nim posjedom lopte.

42.11 **Primjer:** Za vrijeme intervala igre izme u prvog i drugog perioda igre, igra i A1 i B1 su isklju eni ili su tehni ke greške dosu ene trenerima ekipa A i B.
Strelica za naizmjeni ni posjed pokazuje
a) posjed za ekipu A
b) posjed za ekipu B

Tuma enje:

a) Igra e se nastaviti ubacivanjem za ekipu A sa središnje linije naspram zapisni kog stola. U trenutku kada lopta dodirne nekog igra a na terenu, strelica e se okrenuti u korist ekipe B.
b) Ista procedura kao kod a) samo što e po eti ubacivanjem za ekipu B.

Ian 44. GREŠKE KOJE SE MOGU ISPRAVITI

44.1 **Iskaz.** Da bi se greška mogla ispraviti mora biti otkrivena od strane sudija, pomo nih sudija ili delegata, prije nego lopta postane živa poslije prve mrtve lopte nakon što je sat za igru radio nakon greške.

Zna i:

Greška nastaje tokom mrtve lopte

Lopta postaje živa

Sat za igru po inje ili nastavlja raditi

Lopta postaje mrtva

Lopta postaje živa

Greška se može ispraviti

Greška se može ispraviti

Greška se može ispraviti

Greška se može ispraviti

Greška se više ne može ispraviti

Nakon ispravljanja greške, igra e se nastaviti i lopta e se dodijeliti ekipi koja je imala pravo na posjed u momentu kad je igra zaustavljena.

- 44.2 Primjer:** B1 na ini li nu grešku nad A1 i to je 4 greška ekipe B. Sudije greškom dodijele 2 slobodna bacanja igra u A1. Nakon uspješnog zadnjeg slobodnog bacanja igra se nastavlja i sat za igru se pokrene. B2 primi loptu, vodi je i postigne pogodak.

Greška je otkrivena:

a) Prije nego

b) Nakon što

je lopta na raspolaganju za ubacivanje igra ima ekipe A sa eone linije

Tuma enje:

Pogodak igra a B5 se priznaje.

a) greška se može ispraviti. Poeni A1 e se poništiti, a loptu e dobiti za ubacivanje ekipa A sa eone linije ispod koša, sa mjesta gdje je lopta bila u trenutku kad je igra zaustavljena da bi se greška ispravila.

b) greška se više ne može ispraviti i utakmica e se nastaviti.

- 44.3 Iskaz.** Ako je pogrešni igra izveo slobodna bacanja, ona e biti poništena. Loptu za ubacivanje dobi e protivni ka ekipa u produžetku linije slobodnog bacanja naspram zapisni kog stola. Ako je igra ve po ela, lopta e se uru iti protivni koj ekipi na mjestu najbližem onome na kojem je igra bila zaustavljena osim ako se ne moraju izvesti kazne za dalje greške. Ako sudije otkriju da pogrešan igra namjerava izvesti slobodna bacanja, i namjera je otkrivena prije nego je lopta na raspolaganju izvo a u za prvo slobodno bacanje, odmah e ga zamijeniti ispravnim izvo a em i ne e biti kazni.

- 44.4 Primjer:** B1 na ini li nu grešku na A1. To je 6 greška ekipe B u tom periodu. Umjesto njega A2 izvodi slobodna bacanja. Greška se otkrije:

a) Prije nego je lopta na raspolaganju A2 za prvo slobodno bacanje.

b) Nakon što je lopta napustila ruke igra a A2 kod prvog slobodnog bacanja.

c) Nakon što je drugo slobodno bacanje bilo uspješno.

Tuma enje:

a) A2 e odmah biti zamijenjen igra em A1 bez ikakve kazne za ekipu A.

U slu ajevima b) i c), slobodna bacanja e biti poništena i loptu e dobiti ekipa B za ubacivanje u produžetku linije slobodnog bacanja naspram zapisni kog stola.

Isti postupak e se ponoviti i ako je greška igra a B1 bila nesportska. U ovom slu aju tako e i posjed lopte kao dio kazne e se poništiti i igra e se nastaviti ubacivanjem za ekipu B na produžetku srednje linije naspram zapisni kog stola.

- 44.5 Primjer:** B1 na ini li nu grešku na A1 u momentu šuta, nakon ega je TG dosu ena treneru ekipe B. Umjesto da A1 izvede 2 slobodna bacanja zbog greške B1, A2 izvede sva 3 slobodna bacanja. Greška je otkrivena nakon što je lopta napustila ruke A3 koji ubacuje loptu kao dio kazne za TG.

Tuma enje:

Prva 2 slobodna bacanja koja je izveo A2 umjesto A1 e se poništiti. Slobodno bacanje kao dio kazne za TG je ispravno izvedena, pa e se tako igra nastaviti ubacivanje za ekipu A u produžetku srednje linije naspram zapisni kog stola.

- 44.6 Iskaz.** Nakon što je greška ispravljena, igra e se nastaviti tamo gdje je prekinuta kada je greška otkrivena osim u slu aju kada ispravljanje uklju uje dodjeljivanje zasluženih slobodnih bacanja i:

a) Ako nije bilo promjene posjeda od trenutka kada je greška nastala, igra e se nastaviti shodno ishodu zadnjeg slobodnog bacanja.

b) Ako se posjed nakon greške nije promijenio i ekipa je postigla pogodak iz igre, greška e se zanemariti i igra nastaviti kao i obi no nakon postignutog pogotka iz igre.

44.7 Primjer: B1 na ini li nu grešku na A1 i to je 5 greška ekipe B u tom periodu. Greškom, 2 slobodna bacanja nisu dodijeljena igra u A1 nego lopta za ubacivanje. A2 ima posjed lopte na terenu kada mu je B2 izbije van grani nih crta. Trener ekipe A zatraži tajm-aut. Za vrijeme tajm-auta sudije uo e grešku ili im neko sugeriše da je A1 trebao izvesti 2 slobodna bacanja.

Tuma enje:

A1 e izvesti 2 slobodna bacanja i igra e se nastaviti uobi ajeno kao nakon slobodnih bacanja.

44.8 Primjer: B1 na ini li nu grešku na A1 i to je 5 greška ekipe B u tom periodu. Greškom, 2 slobodna bacanja nisu dodijeljena igra u A1 nego lopta za ubacivanje. Nakon ubacivanja, A2 vodi loptu i šutira, pri emu li nu grešku na njemu na ini B1, pa se igra u A2 dodijele 2 slobodna bacanja. Trener ekipe A traži tajm-aut. Tokom tajm-auta sudije uo e grešku ili im neko sugeriše da je A1 trebao izvesti 2 slobodna bacanja.

Tuma enje:

A1 e dobiti 2 slobodna bacanja, bez skaka a. Zatim e A2 izvesti 2 slobodna bacanja, a igra e se nastaviti prema ishodu zadnjeg slobodnog bacanja.

44.9 Primjer: B1 na ini li nu grešku na A1 i to je 5 greška ekipe B u tom periodu. Greškom, 2 slobodna bacanja nisu dodijeljena igra u A1 nego lopta za ubacivanje. Nakon ubacivanja A2 postiže pogodak iz igre. Prije nego je lopta postala živa, sudije otkrivaju grešku.

Tuma enje:

Greška se zanemaruje i igra e se nastaviti kao nakon bilo kojeg pogotka iz igre postignutog u toku utakmice.

Ian 46. PRVI SUDIJA: DUŽNOSTI I PRAVA

46.1 **Iskaz.** Postupak za primjernu instant replay sistema

1. Pregled IRS e biti sproveden od strane sudija.
2. Ako je zvani na odluka predmet IRS pregleda, po etna odluka mora biti pokazana od strane sudija na terenu.
3. Prije IRS pregleda, sudije mogu prikupiti što više informacija od pomo nih sudija i delegata, ako je prisutan.
4. Prvi sudija donosi odluku da li e IRS biti koriš en ili ne. Ako ne, prvobitna odluka sudija ostaje važiti.
5. Nakon IRS pregleda prvobitna odluka sudija može se ispraviti jedino ako IRS pregled pokaže jasan i uvjerljiv dokaz za ispravku.
6. Ako e se IRS pregled koristiti, mora se iskoristiti najkasnije prije po etka sljede eg perioda ili prije nego je prvi sudija potpisao zapisnik, osim ako nije druga ije navedeno.
7. Sudije e zadržati obje ekipe na terenu na kraju 2 perioda ako je IRS pregled koriš en kako bi pokazao da li je greška dosu ena prije isteka vremena, da li je igra koji šutira izašao van granica terena, da li se prekršaj isteka napada ili 8 sekundi dogodio ili e se vrijeme na satu za igru vratiti.

8. Sudije e zadržati obje ekipe na terenu kada se IRS pregled koristi na kraju 4 perioda i svakog produžetka.
9. Pregled IRS e se obaviti što je prije mogu e. Sudije mogu produžiti pregled IRS pregleda ako postoje tehni ki problemi sa pregledom.
10. Ako IRS pregled ne radi i ne postoji dostupna rezervna oprema, IRS se ne e koristiti.
11. Tokom IRS pregleda sudije e osigurati da neovlaštene osobe nemaju pristup IRS ekranu.
12. Nakon što se IRS pregled završio, kona na odluka e biti jasno pokazana od prvog sudije ispred zapisni kog stola i ako je potrebno, saopštena trenerima obje ekipe.

46.2 Primjer: A1 uspješno šutira kada signal ozna i kraj perioda ili utakmice. Sudije su priznali 2 ili 3 poena. Sudije nisu sigurni da li je šut A1 upu en na vrijeme ili ne.

Tuma enje:

Ako snimak jasno potvrdi da je lopta upu ena nakon isteka vremena za igru, pogodak e biti poništen. Ako ipak snimak potvrdi da je sve bilo unutar vremena za igru, prethodni rezultat e biti potvr en od strane prvog sudije.

46.3 Primjer: Ekipe B vodi sa 2 poena prednosti. Istovremeno sa sirenom za kraj perioda ili utakmice, A1 šutira i poga a, a sudije priznaju 2 poena. Sudije nisu sigurni da li su za šut A1 trebali priznati 3 poena.

Tuma enje:

IRS pregled može se koristiti u svakom trenutku kako bi utvrdili da li je šut bio za 2 ili 3 poena.

46.4 Primjer: A1 uspješno šutira za 3 poena i otprilike u isto vrijeme oglasi se signal za kraj perioda. Sudije nisu sigurni da li je A1 dodirnuo grani nu liniju terena.

Tuma enje:

IRS pregled se može koristiti kako bi se odlu ilo da li je pogodak šutiran prije nego se oglasio signal za kraj perioda. Nadalje IRS pregled se može koristiti kako bi se odlu ilo koliko je vremena ostalo na satu za igru ako bi lopta bila izba ena van granica terena.

46.5 Primjer: A1 uspješno šutira i otprilike u isto vrijeme signal oglasi kraj perioda. Sudije nisu sigurni da li se dogodio prekršaj isteka napada.

Tuma enje:

IRS pregled se može koristiti kako bi se odlu ilo da li je pogodak šutiran prije nego se oglasio signal za kraj perioda. Nadalje IRS pregled se može koristiti kako bi se odlu ilo koliko je vremena ostalo na satu za igru ukoliko se dogodi prekršaj isteka napada.

46.6 Primjer: A1 uspješno šutira i otprilike u isto vrijeme signal oglasi kraj perioda. Sudije nisu sigurni da li se dogodio prekršaj 8 sekundi.

Tuma enje:

IRS pregled se može koristiti kako bi se odlu ilo da li je pogodak šutiran prije nego se oglasio signal za kraj perioda. Nadalje IRS pregled se može koristiti kako bi se odlu ilo koliko je vremena ostalo na satu za igru ukoliko se dogodi prekršaj 8 sekundi.

46.7 Primjer: Ekipe B vodi sa 2 poena razlike. Sat za igru oglašava se na kraju perioda ili utakmice kada je **B1 na inio grešku na A1** koji vodi loptu. To je 5 greška ekipe B.

Tumačenje:

IRS pregled se može koristiti kako bi se odlučilo da li je greška dosuđena prije nego se ogласio signal za kraj utakmice. Ako je tako, 2 slobodna bacanja će se dodijeliti igraču u A1 i sat za igru će se namjestiti na vrijeme preostalo za igru.

46.8 Primjer: A1 šutira i fauliran je od igrača B1. Otprilike u isto vrijeme oglašava se signal za kraj perioda. Pokušaj za postizanje pogotka je neuspješan.

Tumačenje:

IRS pregled se može koristiti kako bi se odlučilo da li se greška B1 dogodila prije nego se ogласio signal sata za igru.

Ako je IRS pregled pokazao da se greška **dogodila** prije kraja perioda, sat za igru će nastaviti sa preostalim vremenom za igru i izvešće se slobodna bacanja.

Ako je IRS pregled pokazao da se greška **dogodila** poslije kraja perioda, greška igrača B1 neće se zanemariti i slobodna bacanja se neće dodijeliti igraču u A1 osim ako je greška B1 dosuđena kao nesportska ili diskvalifikujuća i ako je nastavak novi period.

46.9 Primjer: Kod 5:53 minuta do kraja 1 perioda lopta je pored granice terena kada A1 i B1 žele steći i kontrolu nad loptom. Lopta izađe van granica terena i ubacivanje je dodijeljeno za ekipu A. Sudije nisu sigurni koji igrač je izbacio loptu van granica terena.

Tumačenje: Sudije u ovom slučaju ne mogu koristiti IRS pregled. Kako bi se otkrilo koji igrač je izbacio loptu van granica terena, IRS pregled se može koristiti samo kada sat za igru pokazuje 2:00 minuta do kraja 4 perioda ili produžetka.

46.10 Primjer: A1 šutira, lopta ulazi u koš i sudije dodijele 3 poena. Sudije nisu sigurne da li je pogodak postignut iz polja 3 poena.

Tumačenje:

IRS pregled se može koristiti u bilo koje vrijeme utakmice, kako bi se odlučilo da li će se pogodak priznati sa 2 ili 3 poena. IRS pregled će se koristiti prvom prilikom kada se zaustavi sat za igru i lopta postane mrtva.

46.11 Primjer: A1 faulira B1 i dodijeljena su 2 slobodna bacanja. Sudije nisu sigurne koji igrač će izvoditi slobodna bacanja.

Tumačenje:

IRS pregled se može koristiti u bilo koje vrijeme utakmice, kako bi se otkrilo koji igrač treba da izvodi slobodna bacanja prije nego se lopta uruči igraču za izvođenje prvog slobodnog bacanja. Međutim, IRS pregled se može iskoristiti i nakon što je lopta na raspolaganju igraču za izvođenje slobodnih bacanja i ako se IRS pregledom pokaže da bacanja izvodi pogrešni igrač, dogodila se greška koja se može ispraviti. Slobodna bacanja i posjed lopte ako je dio kazne će se poništiti i lopta će se dodijeliti protivniku na produžetku linije slobodnih bacanja.

46.12 Primjer: A1 i B1 započnu udarati jedan drugoga nakon čega im se priključe i više igrača. Nakon nekoliko minuta sudije uspostave red na terenu.

Tumačenje: Nakon što je uspostavljen red, sudije mogu koristiti IRS kako bi otkrili koji su **članovi ekipa i pratioca ekipa ušli u teren** tokom tučnjave. Nakon što su prikupili jasne i uvjerljive dokaze, konačna odluka će biti pokazana od prvog sudije ispred zapisničkog stola i saopštena trenerima.

46.13 Primjer: Kod 1:45 do kraja produžetka A1 pored boje linije dodaje loptu A2. Kod dodavanja B1 izbacio loptu van granica terena. Sudije nisu sigurni da li je dodavanje od A1 bilo van granica terena.

Tumačenje:

IRS pregled se ne može koristiti kako bi odlučeno bilo da li su igra ili lopta bili van granica terena.

46.14 Primjer: Kod 1:37 do kraja 4. perioda lopta izbačeno van granica terena. Lopta je dodijeljena ekipi A za ubacivanje pa je ekipi A dodijeljen tajm-aut. Sudije nisu sigurni koji je igra izbacio loptu van granica terena.

Tumačenje:

IRS pregled se može koristiti kako bi se otkrilo koji je igra izbacio loptu van granica terena. Tajm-aut će završiti im se završi IRS pregled.

46.15 Iskaz. Prije početka utakmice, prvi sudija će prekontrolirati IRS i obavijestiti oba trenera o mogućnosti njenog korištenja. Samo IRS koju je odobrio prvi sudija može biti korištena za gledanje ponovljenog snimka.

46.16 Primjer: A1 šutira kad se začuje sirena za kraj utakmice. Šut je uspješan. U sali nema odobrenog IRS-a ali predstavnik ekipe B obavještava sudije da se utakmica snima kamerom sa povišenog mjesta i ponudio im snimak za pregled.

Tumačenje:

Zahtjev trenera ekipe B će se odbiti.







FIBA

We Are Basketball

Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

FIBA - International Basketball Federation
5, Route Suisse
PO BOX 29 1295 MIES
Switzerland
fiba.com